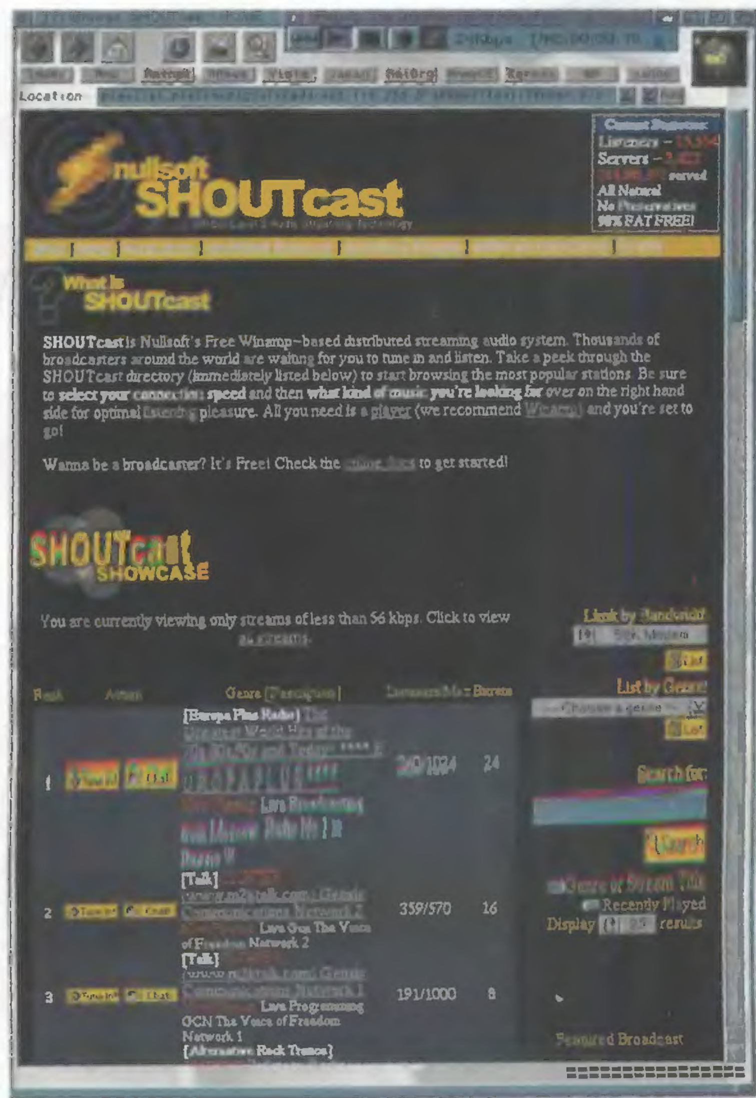
„I know we all hate Bill Gates"
(Neil Tennant, 2000.07.02, Budapest)

AMIGA Világ

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI MAGAZIN
compact, lehelletnyit deluxe-abb edition

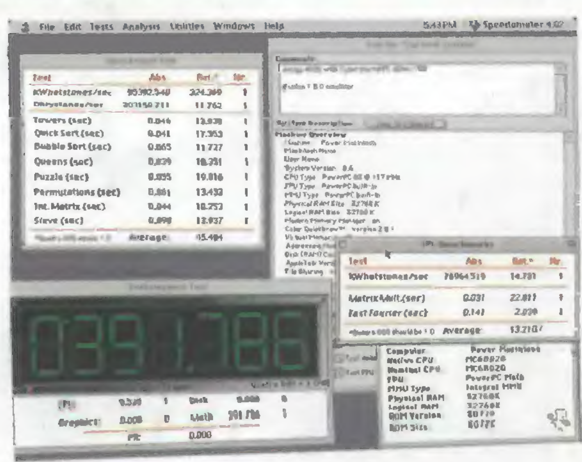
18-19. duplaszám 2001. szeptember **Ára: 600,-Ft**





PCI hírek

Radio (Amig)Ga Ga



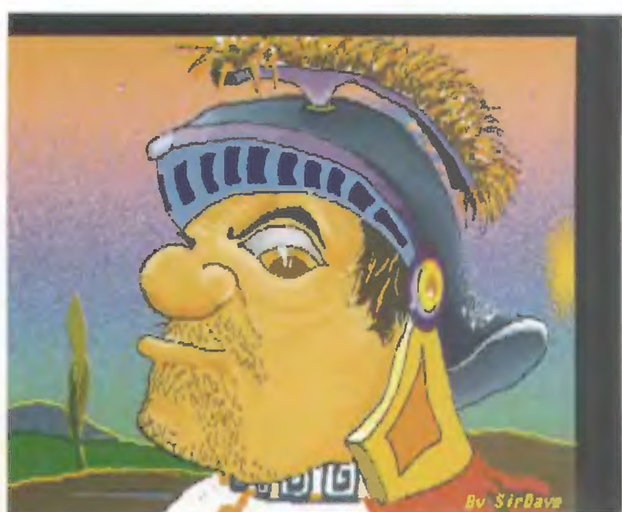


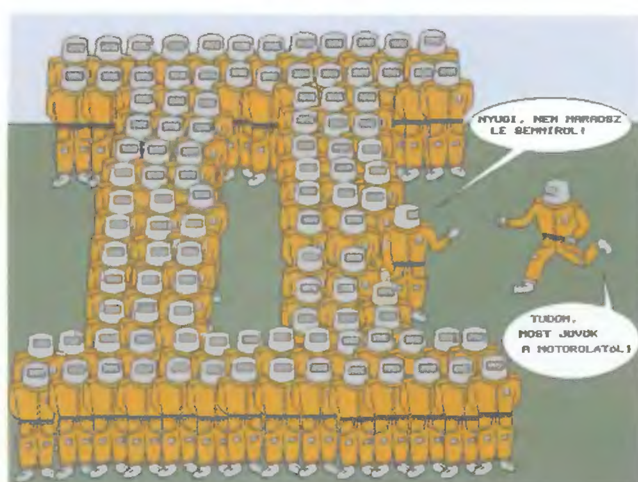
Új Viper kártya A500-hoz

iFusion bemelegítő











Ne tessék minket szidni, ezt mind ti küldtétek be.

Jelentés a horvátországi amigás helyzetről

Lehet, hogy ott kellene kezdenem, amikor ötezer Forintra megbüntetett a rendőr, mert - ó, mily borzalom - már nyolc napja lejárt a zöldkártyám. Aztán kiderült, hogy nincs hetijegy az autópályára, így azért az egyetlen nyomorult napért teljes havijegyet kellett fizetnem. Ezután már nem húztam túlságosan magasra a szemöldököm, mikor Igazságos Izom Tibor unokatesója úgy döntött, hogy márpedig mi akkor sem fogjuk megszponzorálni a party nyerteseit ("engem az nem érdekel"). Sebaj, a polcon elfér az a pár CD, még ha több példány is van belőlük. Namajd jól csinálunk egy játékot itt az AV-ban, hogy legalább az amigások ne szenvedjenek kárt IIT UT gigaparasztsága miatt.

Azért a partyn volt jó is: megláttam például N2 szerzőtársat, akit - tekintettel arra, hogy már nagyon rég nem láttam - vidám, erőteljes hátbavágással köszöntöttem. Mert nem láttam a 112 adását, amelyben elmondták, hogy pont ott akart leszakadni a karja, amikor a part meg a hajó közé lépett (még jó, hogy a hajósok köztudottan nem fogyasztanak szeszt, így egy pillanatig sem kell feltételeznem, hogy egy ilyen kapitális félrelépés esetleg néhány fenék beható tanulmányozása után, sőt miatt történt). N2 biztos nem tudja, hogy nem a kar, hanem a part szakad, hehe. Hazafelé egész végig azon tanakodtam, hogy a világ miért olyan igazságtalan, hogy Z soksok csudaklassz lány csupasz hátára tenyerel, én meg nem? Lehet, hogy a szakáll teszi?

Más.

Szeretném, ha minden hímnemű amigástársam egy életre megjegyezné: vasárnap délelőtt ébredezve soha ne mondj olyat egy lánynak, hogy minden megoldás érdekel, mert azon kapod magad, hogy két óra múlva a Dilikére keresztelt autóban ülsz és robogsz a horvát tengerpart felé.

•Dilike

Miután előző autóm szélvédőjét jól összetörtem *(a fejemet használtam hozzá, ráadásul az autóban, ami elvitt az első mosdóig ült a hátsó ülésen egy kislány. A fejemből ömlő vér hamar megalvadt az arcomon, a hajamból üvegszilánkok potyogtak, egyszóval úgy éreztem magam, mint Svarci, miután már háromféleképp kinyírta Neonapóleon anyucija. Namost beoldalaztam az ülésre az ötéves gyerek mellé, odafordultam felé, és közöltem vele: "Szervusz, kislány!". Három faluval később a gyerek még mindig nem vatt levegőt, és a száját is elfelejtetta becsukni)*, Dilikét választottam. A hatóságok által elkeresztelt jármű (rendszáma DLK) minden bizonnyal nőnemű, tekintettel hirtelen hangulatváltozásaira. Most például Letenyén csak azért derült ki, hogy baj van, mert VÚ (illetve most már SZÚ) piszkosnak találta a szélvédőt. MTFÚ nagylelkűen elmagyarázta, hogy az ablaktörlő jelét viselő kar az ablaktörlőt üzemelteti, majd kellőképp meglepődött, miután kiderült, hogy se ventillátor, se lámpa, se ablaktörlés... Vasárnap este autószerelőt arra rávenni, hogy behasaljon egy kocsi alá, amikor már megy a Bud Spencer film... na ezért hordom magammal SZÚ-t. SZÚ egyébként esküdözik, hogy természetes szőke, de ezzel még jobban elkeserített, merugye ezentúl a mobiltelefonba is meglepetten szól majd, hogy "Jé, honnét tudtad, hogy itt vagyok?"...

Lali igen rendes volt (Letenye még érintetlen vidék), 0 Forintot kért a szerelésért, feltéve, hogy a beszerelt kapcsolót majd becsszó visszeküldjük neki. Mi is igen rendesek voltunk, mert nem 0 Forintot adtunk Dilike életrepofozásáért. Csak az a ronda loboncos dög ne akart volna folyton bokán harapni...

Dilike szó nélkül levitt minket Primostenig (az s betűre képzeljetek egy v-re emlékeztető bigyót), talán mert nem sejtette, hogy SZÚ parkolni fog vele. Mert mit tesz egy szőke lány, ha hallja, hogy nekiment a falnak, és a lökhárító recsegve-ropogva tiltakozik az erőszak ellen? Természetesen nagy, kerek szemmel rám bámul, és nem érti az egészet - de azért megy tovább. Aztán megáll, majd visszatolat, anélkül, hogy a kormányt megmozdítaná. Ezután már csak annyi dolgom volt, hogy leteszteljem: a helyi vegyesboltok melyikében tudják az eladók, hogy mit jelent a „Duct tape"?

Primosten (az s betűre képzeljetek egy v-re emlékeztető bigyót) gyönyörű hely. A kocsmáros már másnap este kérdés nélkül hozza az előző nap fogyasztott Heineken típusú kenőanyagot, a víz meleg és tiszta, a sör ugyanannyi, mint a siófoki szabadstrandon, csak itt a pincér mosolyog, ráadásul az út szélén lehet lopni fügét meg olajbogyót.

•Egyéb élvezetek

- Én még nem nagyon csináltam ilyet - mondtam a lánynak. - Mondd, hogyan kell csinálni?

A lány kedvesen mosolygott:

- Mi ezt úgy csináljuk, hogy a farkat a szánkba vesszük, és kiszívjuk belőle azt a finom fehér valamit. Megpróbálod?

- Persze, de mit csinálsz a burkolattal?

- Azt előtte hátrahúzom, hogy a szájába tudjam venni a lényeget. Érted már?

- Aha - mondtam, és nekiláttam az első garnélának.

A lány később hozott néhány szalvétát, mert könyékig rákos lettem (viszont megtanultam, hogy ha nem lenne szám meg emésztésem, akkor a szájrákból sosem lenne gyomorrák, majd pedig vastagbélrák, hogy a vécérákról már ne is beszéljek).

•A szamár

A panzióban reggel SZÚ félórás beszélgetést folytat azzal a nyolcvan körüli nénivel, aki a horvátom kívül egyetlen földi nyelvet sem ismer, viszont minden reggel meglocsolja a kertet és néha fügét ad nekünk. Később kiderül, hogy valamiért a húgomnak nézi VÚ-t (talán mert úgy hasonlítunk egymásra, a testsúlyunk között nincs is nagyobb különbség úgy nyolcvan kilónál). A néni közli velem (szlovákul-horvátul megértjük egymást), hogy ha ki akarok tolatni a kocsival, akkor csak szóljak, és azonnal félrehajtja a szamarát. Aminek a hátán utazva (mindkét lába ugyanazon az oldalon, mert még rosszat gondolnak róla a népek) reggel vidáman köszön a helyi benzinkutasnak és a péknek.

•A tücsök

A hely csodálatos, eltekintve attól az apróságtól, hogy egy tücsök olyan rohadt hangosan ordibál a bejárat előtti szőlőlugasban, hogy nem értjük egymás szavát. Odamegyek hozzá a kocsikulccsal, és vagy öt méterrel arrébb pöckölöm. A tücsök felháborodik, majd húsz perc múlva visszajön és újra rázendít. Dühösen kiviszem a villám, aztán győz bennem a humanó-mentalitás és megintcsak pöckölésre ítélem a tücsköt.

Tíz perc múlva SZÚ arca lilára vált (a tücsök újra az ablak alatt ordibál), elővеszi az öngyújtóját, és olyan tekintettel, ami miatt nem merek kérdezni semmit kiront a kertbe. Tíz másodperc múlva a tücsök roppant sértődött, magas hangot ad, ás aznap este nem jön harminc máternél közelebb.

•A horvát számítógépes kultúra

Sajnos sehol sincsenek: az ottaniak kultúrális szintje a béka feneke alatt van. Mert hiszen csak egy sivár lelkületű, műveletlen országban fordulhat elő az, hogy MTFÚ úgy végigmehet a tengerparton (fényes nappal!), hogy egyetlen olvasója sem rohanja meg, egy grammnyi autóért sikoltozva. Szomorú, de tény, hogy egyetlen könyvesbolt polcai sem roskadoztak a BNAK 1 ill. 2 című opuszoktól.

•Konklúzió

Hacsak az nem, hogy MTFÚ jól érzi magát, ezért MTFÚ jó hamar kihozza a következő AV-t. Ugye?



TV (AV) SHOP

Megbetegedett autója? Hívja MTFÚ-t, aki majd jól megcsinálja! A fenti képen Dilike SZÚ parkolási manővere után bánatosan lógatja bal első indexét. Jól látható a jármű előtti túlélő készlet: egy svájci bicska és egy ragasztószalag. Az alsó képen MTFÚ gyógymódszerének mindent elsöprő eredményét láthatjuk...

iFusion

A legeslegjobb hír a héten! Azt már évek óta tudjuk, hogy "minnyá elkészül", sőt, hónapok óta azt híresztelték mindenféle amigás portálok, hogy "megjelent ám", de itt az AmigaVilág többszáz alkalmazottja között egy sincs, aki elhinné az ilyen felelőtlen pletykákat anélkül, hogy a saját szemével látná működni a PowerMAC emut.

Láttuk.

Működik.

Tényleg.

Előszöris megapusszantás Lujzának, aki volt olyan rendes és égetett pár hozzávalót, sőt, csinál hozzá hardfile-t is, meg romokat szedegetett innen-onnan ésatöbbi.

Persze óriási leírás készül róla (na nem Lujzáról), addig is egy gyorsjelentés:

Működik, kell hozzá speckó rom (a bejelentéssel ellentétben), az összes eszközt az AmigaOS-en keresztül éri el (vagyis az eddiginél sokkal egyszerűbb pl. cd romot definiálni hozzá), és 8.6-os rendszerrel volt csak hajlandó bebootolni. A régi Fusionhöz használt hardfile-okat stabilan és következetesen hazavágja az első használatkor, a saját maga készítetteket viszont nem. Használd őket úgy, hogy nem engeded rajtuk az írást, akkor beolvasható róluk minden - én előszöris átmásoltam vagy 600 megányi cuccot az "új" hardfile-ra és onnét indítva már semmi baj sem volt. Még nem használja a 68k-s procit (hanem emulálja a PPC-n), ez meg is látszik pl. a lemezműveletek sebességén, amely sokkal gyengébb, mint a 60/50-esemen volt.

A konfiguráció kicsit nehézkesebb lett (bár az ASCII file-ban turkálni ne,m olyan ördöngösség), ezt is valószínűleg javítani fogják. Végre nincs megkötés a hardfile-ok helyét és nevét illetően.

Hang még nincs, de lesz. Soros és párhuzamos port szintén.

A sebesség brutális, iszonyatos és veszettül marhagyors.

A leglényegesebb pontról, a kompatibilitásról csak kevés hírem van, ugyanis alig van ppc-s cuccom. Ígérem, hogy folyamatosan közlöm majd a programok listáját, amiket sikerült elindítani az iFusion alatt.

Addig is egy kis ízelítő:

Dark forces PPC - mindent maximumra téve is iszonyat gyors, 40-50 fps alá nem bír esni egy 640x480-as képernyőn, ami azért nem túl rossz.

Capitalism - működik

X-Wing - leáll, mert nincs hang

Wizardry Gold - működik (elég baj az, hiszen az Exulttal együtt minden idők négy legjobb rpg-jéből immár 3 játszható Amigán, csak győzze az ember szabadidővel)

Civilization 2 - fagy, de most már más hibaüzenettel, mint eddig, hehe

A legtöbb felhasználói program is elindul, sőt. Észrevettem, hogy több 68k-s program, ami eddig nem ment, most hirtelen működőképesnek bizonyul. A Wizardry, Capitalism 68k-s verzió is elindult, gondolom, nekik az alacsony oprendszer verzióval volt bajuk (ami fura, mert pl. a Wizardry hivatalos gépigénye Sys7.0.1, de nekem 7.6-on sem működött). A legkellemesebb meglepetés az volt, hogy iFusion alatt végre nem fagy a Heroes of Might and Magic II küldetéssorozat-része. Ez magyarra fordítva annyit jelent, hogy máris készül a következő negyvenoldalas cikk a programról...

BlizzardPPC-n még nem fut az iFusion, de a készítők, helyesebben a WOS-ért felelős Haage&Partner gőzerővel dolgoznak a problémán - hiszen nem kis pénzről van szó, lévén a program az egyik legdrágább, amit Amigához manapság be lehet szerezni...

AMITHLON

Na neeeeeeeeeee

mondják sokan. Én inkább úgy fogalmaznék, hogy „aggyadmá!", de ugye ízlések és pofonok... Róla is írunk majd részletesen, most legyen elég annyi, hogy ez az új „Amiga" a Haage&Partner üdvöskéje. Na hol is kezdjem, hogy ne lapozzatok rögtön tovább... Megvan: ez egy olyan számítógép, amely kb. egy 450MHz-es 040-es sebességével futtatja a felhasználói programokat. Ez kb. 5-6x olyan gyors, mint a jelenlegi 60-asom. És ha belegondolok, hogy a legutóbbi pénzes melómat a Pagestream több, mint 4 percig menti egy állat gyors vincseszteren, akkor talán érdemes eljátszani a gondolattal, hogy milyen előnyökkel is jár, ha gyorsul az ember gépe...

Az Amithlon pc vason fut. Pontosabban egy jócskán lecsupaszított linux kernel gondoskodik arról, hogy a gép közvetlenül az Amiga OS-t bootolja be, tehát nem kell hozzá/alá se linux, sem pedig m$ (pfúj) oprencer. Olvassa az amigás vinyókat, működik



Azt te csak hiszed, hogy PowerMAC vagy!
Te most a leglassabb CyberstormPPC vagy...

rajta az OS 3.9, és kezeli az összes valamirevaló pc-s perifériát (egér, soros- és egyéb portok stb.)

Ki ne vegyen Amithlont?

1. Phoenix. Ő úgyis csak fikáz mindent, mert a német haver is megmondta, hogy az olyan menő...

2. Azok az amigások, akik gyakran néznek demókat vagy régi képernyőmódokat használó játékokat, esetleg sokszor használják a beépített hangchipeket.

3. Akik az új gépen akarják futtatni az AmigaOS 4-et vagy 5-öt. Az Amithlon ugyanis csak a 3.9-et tudja futtatni, a későbbi változatokat nem.

Az Amithlon ugyanis - ellentétben az UAE és más emulátorokkal - meg sem próbálja emulálni a custom chipeket. Cserébe viszont iszonyat gyors (emlékeztek még a JIT cikkünkre? na itt is az dolgozik). Ha pontosak akarunk lenni, akkor az Amithlon nem is annyira Amiga, mint inkább Draco emulátor.

Ki vegyen Amithlont?

1. Aki csak akar.

2. Azok az amigások, akik sokat dolgoznak kedvenc gépükkel, és zavarja őket egyik-másik program „sebessége". Továbbá azok, akik sokat interneteznek (nekik további meglepetést tartogat az Amithlon, mert a hírek szerint használható rajta egy böngésző, amely Flash és Java támogatással, Real audio lejátszó képességgel is rendelkezik), vagy legtöbbször rendszerbarát programmal dolgoznak. Megjegyzem, hogy az UAE-nek van (legalábbis régebben volt) 68k-s változata. Namost egy 450MHz-es Amigán még az is lehet, hogy elég rendesen tudjuk futtatni az Amiga UAE-t, és lám...

3. Aki normális sebességű Amiga Laptopot szeretne használni.

Érdekesség még az a lehetőség, hogy a programokhoz írhatsz akár külön x86-os kódot is (mondjuk úgy, ahogy eddig a PPC procit használó programmodulokat készítették), és így azok natív módban futhatnak a procin. Na most kapott infarktust a kemény mag fele - méghogy x86 kód az Amigán!

Én erre azt mondom: nem érdekel, milyen a vas, a lényeg, hogy az Opusból indíthassam a CEdet, az AmIRC-et, az ImageFX-et ésatöbbi... (Egyébként Kermit Woodall, az ImageFX készítője úgy nyilatkozott az Amithlonról, hogy látta rajta az ImageFX-et, ami olyan volt, mintha natív PPC-re lett volna írva - ez engem eléggé meggyőzött...)

Nem mindenki örül ennek az irányváltásnak - sokan úgy vélik, hogy az Amiga csakis a PPC procik felé kell, hogy váltson. Nekem őszintén szólva teljesen mindegy (ezt talán a papagájomtól tanultam, aki mindig az alapján dönti el, hogy ki a kedvenc gazdája, hogy melyik családtagom kezében lát sajtot), amíg van némi mozgás...

Ja igen, lesz benne virtuális memória, PS2 és USB egér/billentyűzet támogatás, TCP/IP és LAN...

Levél a G-Rexről

Üdvözlet minden GRex tulajnak.

És a potenciális GRex tulajoknak is.

Gunne Steen a nevem és egy svéd Amigaforgalmazó vagyok. Nemrég rövid szabadságra mentem Európába, így alkalmam nyílt egy rövid találkozóra barátaimmal Hammikelnben. Tomas Dellert a DCE-ből meghívott az üzemükbe, ahol megnézhettem többek között a már működő WinTV-driverüket, amit Frank Mariak készített a GRexhez. A kártya egy A1200-esben működött, amelyben a következő hardverek voltak: BlizzardPPC, GRex PCI1200, VooDoo3 PCI grafikus kártya, PCI hálózati kártya és az említett TV kártya.

Egy filmet mutatott a TV kártyán, amely a Workbenchen egy ablakban futott. Ugyanakkor egy voxelspace program futott egy másik ablakban, amely a PPC processzort használta. Ezalatt még az AWeb is futott egy harmadik ablakban - ez a hálózati kártyát használta.

Mindhárom esemény teljes sebességgel futott, mindenféle akadozás nélkül. A film minősége a TV kártya ablakában igen jó minőségűnek tűnt.

Megmutatták nekem az első GRex prototípust is, amely a 4000-eshez készült. Ez a bővítő egy desktop 4000-esben is működik majd Cyberstorm MK-III vagy PPC kártyával.

A TV kártya szoftvert legkésőbb az idei WOA 2001 idején publikussá teszik (ingyenes lesz).

A másik, G-Rex-szel kapcsolatos hírünk az, hogy elkészült a 4000-es változat, amelynek fotóját a borítón láthatjátok.

Mediator hírek

Augusztus 13-án megállaposád született a Hyperion (ők csinálják a Warp3D-t meg a 3D-s játékokat, mint Heretic 2, Shogo, Descent - Freespace stb.) és az Elbox között. Ez alapján a Hyperion elkészíti a VooDoo3 Warp3D drivereket a következő kártyákhoz:

Mediator PCI 1200

Mediator PCI ZIV

Mediator PCI 4000

Mediator PCI ZIII

A driverek 68k és PPC változata is elkészül, vagyis mostantól azok a 060-as kártyatulajok is örülhetnek, akik eddig a 3D-s kártyák PPC függősége miatt lemaradtak egy jó kis lövöldözésről.

Először az 1200 és ZIV-es driverek készülnek el, őket követi a többi.

MMU és NO_MMU

Mostantól mindkét változatban letölthetőek a Mediator driverek, ami főleg a kisebb Amigák tulajdonosainak jó hír. A PCI.library 4.1-es változata automatikusan képes működni mindkét módban. A változásokra az új driverek miatt volt szükség.

Hogy mik ezek az új driverek?

Kéremszépen, az AmigaVilág születésének pillanatában is ígérték már (akkor még az azóta megszűnt Micronik), de mostantól a valós világban üdvözölhetjük azokat az Amigákat, melyek olcsó PCI-os hangkártyát és TV kártyát képesek üzemeltetni.

Megjelent ugyanis az Elbox legújabb CD-je, amelyen a következő kártyákhoz való driverek találhatóak (a legújabb Mediator szoftverrel egyetemben):

· Hangkártya

AHI kompatibilis driverek a következő chipsetekkel rendelkező Soundblaster PCI128-as kártyákhoz: ES1371, ES1373, CT5880 és EV1938. A kártya DMA műveletekre képes a külső memóriával. 8 és 16 bites mono és sztereo lejátszás, 5-

48kHz-es felvétel, 2 vagy 4 speaker közvetlen csatlakozás, 2 egymástól független DAC, amely egyszerre két sztereó zene lejátszását teszi lehetővé, az összes bemenet tetszőleges keverése, több bemenetről történő egyidejű felvétel készítése, minden ki- és bemenet hangereje és balansza külön állítható és még sorolhatnánk, ha többet írtak volna a sajtóanyagban...

· TV tuner kártya

Driverek a Bt878 chipsettel felszerelt TV kártyákhoz. A TV képernyő a grafikus kártya képernyőjére renderelődik (nyelvújítás rulz), méghozzá egy tetszőlegesen méretezhető ablakba (PIP). Ez a kártya is DMA-képes, ráadásul egyáltalán nem igényel processzoridőt a géptől, tehát ad abszurdum *(ő egy arab tudós volt, több értekezést is írt a teljesen képtelen helyzetekkel való példálózásról - a törd.)* egy 020-as 'zerkettest is befoghatsz a tévézésre. Amikor teljes képernyős TV-t kérsz, a TV tuner és a grafikus kártya közti adatátvitel sebessége eléri a 44MB/másodpercet.

· Grafikus kártya

Továbbfejlesztett driverek a Voodoo grafikus kártya családhoz.

Üröm az örömben, hogy a CD pénzbe kerül. Ez persze az olvasók legfeljebb 2 százalékát érinti, de azért mégis leírom: az ajánlott eladási ár a világ nyugatabbra eső felében 25 Euro.

További info:

http://www.elbox.com

ImageFX 4.5

A legjobb amigás grafikus program legújabb változatát jelentette be Kermit Woodall a nyári Amiwest show-n.

Az újdonságok

Új rajzmódok (kompozciónál és rajzolásnál egyaránt használhatóak)

Előre renderelt effektek

Brush animation manager, amely segítségével GIF animációt, más, Amigán használatos animációkat vagy képsorozatot (tetszőleges formátumban) betöltve akár közvetlenül a videóra is küldheted, plusz:

· kulcskockákat definiálhatsz, tetszőleges útvonal követésére bírva az animációt

· a kulcs akár négy pontot is tartalmazhat

· a preview képen vagy akár pontos koordináták megadásával is módosíthatod a kulcsokat és az útvonalat alkotó pontokat

· négyféle motion blur (a mozgó test életlenné válása elmozduláskor)

· bármilyen rajzmód, stílus sőt edge mode használata animációban (ezekről már rengeteget írtunk)

· előzetes az animációról wireframe módban

· projektek (az animáció kulcsai) mentése/töltése

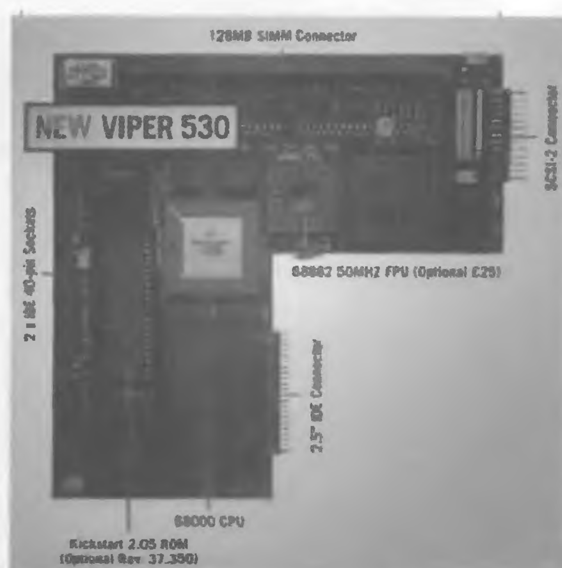
· teljes arexx támogatás (ez kb. több tízezer effektet jelent, ami animálható)

Az upgrade-et tartalmazó CD tele van effekttel, animációval (tűzijáték, fényeffektek, csillanások stb.).

A 4.x tulajok számára az upgrade mindössze 50 amerikai dollár. A Nova Design egyúttal jelentősen csökkentette a PowerStation árát (már épp ideje volt...)

Viper 530

És még azt mondják, hogy az Amiga500-as elavult gép... Újra felélesztették a Viper530 projektet - ezúttal a DCE dobta piacra. A kártya egy mezei Amiga500-assal működik, és meglehetősen használható géppé varázsolja szegény öreg számítógépünket, amit talán még a berlini fal leomlása előtt csempésztünk Nyugat-Berlinből (miért, ti nem onnét hoztátok?)...



Az adatok helyenként elképesztőek (mertugye még a legnagyobb Amigákon sem alaptartozék a 6db IDE és 7 SCSI vinyó csatlakozás), nézzétek csak:

68030 50Mhz CPU

SCSI 2 interface 7 db scsi egységhez

128 Meg 72 Pin Simm Slot

Kickstart 2.04.

Egy új, kisebb 68000-es CPU

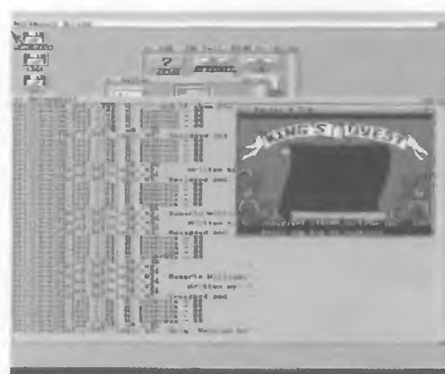
3 IDE interface (!) (1X 2.5" & 2 3.5"), összesen 6 egységhez

Foglalat a 68882 50Mhz-es FPU-hoz

Az árát sajnos még nem tudtuk kideríteni.

Sarien Amigára

Sariennek hívják a programot, amely képes lejátszani a régi Sierra játékokat - ezt híjják engine-nek. Mármint nem a Sierrát, hanem azt a programrészt, amely az



adathalmazból játékot értelmez. És ilyenje ezek szerint nemcsak a 3D-s játékoknak van... A Sarien minden olyan Sierra kalandjátékot futatni tud, amely a v2 vagy v3 AGI szerkesztővel készült. Gondolj csak Larryre vagy a Space questre, a Gold rushra vagy a Police questre... A port még kicsit lassú, viszont teljesen rendszerbarát, vagyis minden létező Amigán és képernyőmódban fut.

További info:

sarien.sourceforge.net

Az első USB

prototípusok

Az USB egy manapság egyre jobban elterjedt buszrendszer, kb.



1MB/másodperc átviteli sebességgel, rengeteg (tényleg) sorba köthető egységgel, ami lehet egér, bilentyűzet, nyomtató, scanner, digitális kamera és így tovább. A most bemutatásra kerülő prototípusok még messze vannak a piacra kerüléstől, mindenesetre léteznek, ami óvatos optimizmusra ad okot.

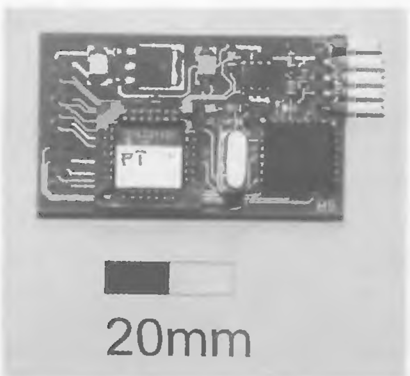
Amiga 1200 óraport

A fejlesztés az 1200-es óraportjára kezdődött. Az első elkészült kártya szörnyen ronda, viszont mindent elvégez, ami csak a jövőben kell egy USB kártyához.

Zorro 2



A zorro 2 buszra is elkészült egy prototípus. Egyelőre - a fejlesztést megkönnyítendő - nem önálló kártyáról van szó, hanem az ISDN blaster bővítőportjára csatlakozik. Hangsúlyozzuk: ez csak a prototípusnál van így, a végleges változat önálló Zorro kártya lesz.



Szoftver

Jelenleg ez okozza a legnagyobb gondot. Több amigás fejlesztő dolgozik USB drivereken - meglátjuk, kinek sikerül elsőként egy működő illesztőprogram-varázslót (hehe) produkálni.

PCI sebességteszt

A Hyperion Entertainment két játékportolás között veszi a fáradságot és nyilvánosságra hoz néhány teszeredméynt, amit a VooDoo3 kártya produkált az új Warp3D driverekkel. A teszt alapja a Heretic II timedemója volt.

Cybervision PPC

640x480: 14.9 FPS

800x600: 9.9 FPS

Konfiguráció: Cyberstorm PPC 604e/233-060/50, 128 MB of RAM

Voodoo 3 (Prometheus)

640x480: 18.6 FPS

800x600: 18.6 FPS

Konfiguráció: Cyberstorm PPC 604e/200-060/50, 96 MB of RAM

Mint látjuk, a VooDoot szemmel láthatóan nem érdekli, hogy 640x480-as vagy épp 800x600-as képernyőt kell használnia... Bíztató jel.

Lokális hírek

Elkészült a DirOpus 4-hez a teljes magyar fordítás. Nemcsak a program, hanem a beépített segítség is anyanyelvünket használja. Ezzel a "kicsi" Opusnak egyre nagyobb az esélye arra, hogy minden Amigára odaköltözzön (elvégre gyorsan fejlesztik és még ingyen is van). A legújabb Opus 4 változat egyébként a 4.16 beta 4-es, de mire kijövünk a nyomdából, valószínűleg már feljebb araszol a verziószám - és ez most kivételesen nem a mi lassúságunk miatt lesz így...

Szintén nem teljesen rajtunk múlik, hogy még mindig nem publikus sem a 3.5, sem a 3.9-es OS magyar fordítása. A H&P érdekes politikát alkalmaz: hiába működik a katalógus, ha az ő finnyás fordítójuk szerint hiba van benne, akkor visszadobják. Rendben, lefordítjuk úgy, hogy a fordítójuk ízlésének is megfeleljen. Igen ám, de közben mind a huszonöt katalógust frissítették, ezért visszadobják, hogy aktualizáljuk. Megtörténik, de közben már kijön a 3.9, ezért "megvárják, amíg az is elkészül". Finnyás fordító, hetente módosított katalógusok. Elkészül. Most meg az a baj, hogy az XL változat újításait is be kellene tenni... Rendben, megcsináljuk. Kérdem: feltehetem végre a CD mellékletünkre? Erre ők: Hoogyne, ha börtönbe akar kerülni...

Egyszóval tavaly óta ott van náluk a 3.5 végleges fordítás, hónapok óta ott van a 3.9, szeptember elején megkapták az XL specifikus részeket is - azt csak a jóég tudja, mikor kapjuk vissza tőlük (akárcsak én a 10teletpéldányokat)...

Namostakkor gyorsítunk kicsit...

A francia Melina Softworks új realtime stratégián dolgozik, amit VooDoo Wars-nak kereszteltek. AGA kevés lesz, mert 16 bites grafikát alkalmaz, a zene is 16 bites lesz (legalábbis azeffektek), a zenét pedig mp3-ból nyomatják. Van rá esély, hogy 68k változat is készül, a multiplayer opció viszont biztosan szerepel a fícsörök közt. Még mindig csak várjuk a Datadisket az Earth2140-hez, mert nekünk nem elég az a nyolcvan küldetés, ami az erdeti CD-n van. Létrejött viszont egy levelezőlista, ahol mindenféle stratégiákat vitathattok meg a többi E2140 őrülttel. Az Eyetech AmigaONE-ra felkészített Amigákat kezdett árulni. A mintegy 120.000Ft-os konfiguráció egy 1200-es alaplapból áll (melyek az összes ismert alaplap-változati nyűgtől mentesek), amit beszereltek egy EZTower-Z4-be, 3.1-es ROMokkal fűszereztek, floppyt, 4x-es IDE vezérlőt, billentyűadaptert, LED adaptert, Magic Pack-et, egeret és CD romot adtak hozzá. Ebbe már tényleg „csak" az AmigaO(H)NE kell... Szabad OCR az fxScan-hez - maga a program nem lett szabad, az OCR (szövegfelismerő) engine viszont a linuxon elterjedt gOCR program. Magyarán a linuxos fiúk gfejlesztgetik, mi meg használjuk hozzá a nagyszerű fxScan „GUI"-t...

Idén még biztosan lesz AV, lehet, hogy megint dupla szám...



Radio (ami)GA GA avagy Shoutcast rádiózás AMIGÁN

Internetes rádióadást hallgatni rendkívül menő dolog. Átlag Béla hazamegy, és máris nyomatja a danúbiuszon a legújabb kozsóhányást meg a négypercenként bemondott jelmondatot (az átlag danubiusz-hallgató fejében kábé annyi ideig marad rezidens egy három szótagnál tovább tartó szöveg) - természetesen az internetről. Merugye a rádióban jobban szól, de abban nincs semmi poén.

Más a helyzet Mr. Evörédzs Amigannél. Ő két okból hallgat rádiót az Amigáján.

1. Rendkívül fontos, hogy az ember becsempésszen a haverokkal folytatott beszélgetésbe olyan elemeket, mint "nálam elég szar a térerő, csak a neten hallgatok rádiót", meg "épp írtam a cd-t, amikor leszakadtam a netről és emiatt a rádióprogram leszedte a prociidő majd' egyharmadát". Ha kellően hanyag módon vetjük a magot, előbb-utóbb jön a tiszteletteljes hangú kérdés: "Izé, hogyan kell olyat csinálni?" Na erre a percre vár EA: kellően lefelé irányuló sajnálattal hangjában elnézést kér, és közli: azt nem tudja, hogy a vindózon lehet-e ilyet, ő egy komolyabb gépen próbálta csak.

2. Ha tekerős tuner van a hifitoronyban (nekem még olyan), akkor éves szinten iszonyú sok munkát spórol az ember, ráadásul a magyar éterben meglehetősen nehéz mormon bibliamagyarázatot, 24 órás vicccsatornát (tényleg, azt tudja már mindenki, hogy mit keres a szőke nő a banánban?) vagy echte countryzenét fogni.

Realaudio VS MP3

Rádióadást természetesen több formátumban foghat az ember az internetről. Természetesen, mert létezik egyszerű, nyílt kódú, vagyis mindenki számára elérhető, valamint gyengébb minőségű, csakpécés, viszont erős cég által nyomatott formátum is. A RealAudio vagy Windows Media a legelterjedtebb közvetítési forma, az őt lejátszó programok nem nyílt kódúak, vagyis az amigások egyelőre kimaradnak belőle (létezik egy-két lejátszó, ezek azonban nem túl kompatibilisek a legtöbb site-ról érkező zajjal). A másik zaj- illetve rádióformátum a Nullsoft cég Shoutcast rendszere (ami végülis a sima mp3 tömörítést használja, némi plusz szolgáltatással). A Shoutcast is valakinek a tulajdona tehát, ám a Nullsoft valami eszement ötlet hatására úgy gondolta, hogy nekik az a jó, ha minél többen használják a rendszerüket, és szépen szabaddá tették a forráskódokat. S lám...

Streamer

A Streamer egy program, amely internetes rádióadás hallgatását teszi lehetővé. Az adások listája (Playlist file) a Shoutcast kiszolgálóról (vagy valamelyik őt tükröző szerverről) tölthető le. Bár a program képes a RealAudio v2 lejátszására is, ettől még senki se induljon be, ugyanis a neten már nem ez a változat uralkodik. Persze aki keres, talál...

Mi kell hozzá?

1. 3.0-ás Kickstart

2. MPEGA vagy más MP3 lejátszó

3. 68020-as vagy jobb processzor (PPC még jobb)

4. TCP/IP stack (és az se baj, ha rajta vagy az interneten)

5. OpenURL.library (aminetről leszedhető, de nem muszáj, csak opcionális)

6. RAPlay (Aminetről, csak ha RealAudio-t is hallgatni szeretnél)

Telepítés

Csomagold ki a programot egy könyvtárba, az MPEGA programot pedig a C:-be, vagy valamelyik path-ban definiált helyre. Ugyanide tedd az RAPlay-t is, ha akarod.

Most jöhet kedvenc böngésződ. Mivel IBrowse-párti vagyok, e program átállítását írom le (a többieknél szinte ugyanezt kell tenni). Preferences/Settings menüpont, majd az előugró ablakban General/Ext. viewer opció. Itt kattints az Add-ra, és állítsd be az adattípust úgy, ahogy a képen látod (vagy ha a nyomdász megint részeg volt, akkor Mime type: audio/x-scpls, Extension: pls m3u mpu (szóköz kell közéjük), Action: Ext. viewer, Viewer: streamer (vagy ha nem a C:-be tetted, akkor útvonallal együtt), arguments: %f

(Eddig nem szóltam róla, de a fenti beállításokkal az Icecast formátumot is magunkévá tettük.)

Ha ez megvolt, akkor már csatlakozhatsz is a Shoutcast szerverre (www.shoutcast.com), ahol a többszáz rádió bármelyikére kattintva már hallgathatod is a rádiót (tök jó, még olyan adót is találtam, ahol csak és kizárólag New order meg Depeche Mode speckó remixek mennek napi 24 órán át).

Írd be a user-startup legvégére (ha később folyton módosítgatni akarod és feledékeny vagy), vagy a CLI-be a következőket, ha a következőket szeretnéd tenni (most következik a következő sorban):

setenv STREAMER_MPLAYER "mpeg player command string"

Ha más mpeg lejátszót szeretnél használni az MPEGA helyett.

setenv STREAMER_HTTP_PROXY "http://proxy.com" vagy "http://proxy.com:8000" vagy "proxy.com" vagy "proxy.com:8080" (alapértelmezésben a port a 8000-es)

Ha proxyn keresztül hallgatnál rádiót (Igen, Proxy rádió, az ő hajóján mentünk Tepsi szigetre, és mire szigetet értünk, a DAB rakomány jelentős részét átmentettük magunkba...)

setenv STREAMER_PLSDR "data:mp3/playlists"

Itt vannak a Playlist file-jaid.

setenv STREAMER_MPEGAOPTS (options)

Lásd N2 idevágó MPEGA-ról szóló cikkét.

Amikor rákattintasz a böngészőben egy rádióadóra, a képernyőn megjelenik a Streamer ablaka. Ennek van egy Preferences menüje. Itt a következőket állíthatod be:

ShoutcastIcons

A streamer beállításaitól esetleg visszariadt T. Amigások kedvéért jelent meg egy ikongyűjtemény az Amineten: (comm/www/shoutcasticons.lha).

Használatához Streamer 1.151 vagy újabb, legalább AGA-s gép és 30/50-es proci szükséges. Régebbi streamer is működik vele, csak el kell távolítani a file= részt a programsorból.

Elég, ha a C:-ben van a streamer, és máris vadul kattoghatsz a tucatnyi ikonra. Az ikonokhoz rém egyszerű scriptek (sőt, nem is scriptek hanem egyszerű parancssorok) tartoznak.

Minden ikon egy rádiót indít - a készítő sajnos nem tud elképzelni olyan zenét, amelyben nincs a háttérben dumdumdum, az énekeslány pedig tornázik a klipen az alsótagozatos kargyakorlatokat idézve. Nem baj: elég, ha átírod a parancssorban lévő IP címet (a címeket a shoutcast.com-on vagy a www.icecast.org-on nézheted meg) és máris a saját ízlésedet szolgálja a csomag. Az InProgress könyvtárban is működnek, az inprogress az ikonoknak szól...

StreAmi

A Streami egy kicsit kényelmesebb, kicsit pofásabb, és ugyanazt a célt szolgálja, mint a Streamer. Az egyetlen hátránya, hogy itt is manuálisan kell megadni a kedvenc adók listáját - ha azonban ez megvan, akkor már csak ki kell választani a program - egyébként muis - ablakában a megfelelő adót.

Gépigénye nagyjából megegyezik a Streamerével, plusz kell még hozzá az NList.mcc 19.97+ és az AHI is.

A StreaAmi ablakában minden információt elolvashatsz az adóról (neve, hol található, URL, típus, minőség), a szerver neve mellé kattintva pedig másik adót választhatsz. A Prefs-ben előhívható a szerkesztőt, amelyben kényelmesen új adókat állíthatsz be.

A Status mellett a következőket olvashatod:

Boring - a program unatkozik, mert nem csinál semmit.

Connecting - épp kapcsolatba próbál lépni az egyik rádióval.

Connected & Preloading - megvan a kapcsolat, most kicsit előretölt a zenéből, hogy később ne akadozzon a lejátszás (DSP á la Internet, hehe).

Connected & Playing - ezért volt az egész: a program épp egy dalt játszik az internetről.

Connection timed out - nem működik a szerver, vagy túl lassú vele a kapcsolat.

Server full - a rádiót olyan sokan hallgatják, hogy téged már nem engedett be.

Connection refused - a szerver nem működik, vagy elírtál valamit.

Server unavailable - a szerver nem működik.

Disconnecting - a program távozni próbál a szerverről, ez eltarthat egy ideig.

A szerverek listája egyértelmű, a névhez a nevet, az url-hez az url-t, a porthoz pedig a portot tessék beírni (tudok én segíteni, ha kell).

A másik prefsben a lejátszás minőségét állíthatod be, kicsit hasonlóan, mint az AMPnál.

Érdemes még megemlíteni, hogy pc-n az AMP is le tudja játsznani a shoutcast adásokat, sőt, az AmigaOS 3.9-hez adott Amplifier is (egyszer már ki kellene próbálnom).

A Shoutcastról

Amikor bejelentkezel az oldalra, megkapod azoknak az adóknak a listáját, amelyeket abban a pillanatban a legtöbben hallgatnak. Láthatod az adás minőségét is, ami alapján eldöntheted, hogy a te kapcsolatod van-e olyan gyors, hogy hallgathasd. A nagyobb adók általában több minőségben is sugároznak (jé, ez már nem is sugárzás, ki kellene találni egy új szót), ilyenkor kattints a nevükre, ami a honlapjukra szállít. Itt általában a Listen szóra kattintva nézheted meg, milyen sávszélességeket kínál az adó.

A rádiók listájában a következő adatokat találod:

Rank - a hallgatók száma alapján hányadik a népszerűségi listán

Action - a Tune In-nel hallgatni kezdheted, a Chat-tel pedig dumálhatsz a többi hallgatóval.

Genre (description) - Néhány szó a rádióról, link a honlapjára és általában azt is elolvashatod, hogy e pillanatban mit játszik.

Listeners/Max - hányan hallgatják és legfeljebb hány hallgatója lehet (tök jó, van olyan rádió, amit egyszerre legfeljebb öten hallgathatnak - ez már-már polgári rádió: három gyerek, négy kerék, öt rádióhallgató...)

Bitrate - minél magasabb, annál jobban szól a rádió, de annál gyorsabb internet-kapcsolat szükséges.

Tapasztalatom szerint analóg (56k-s) modemmel az 56-os bitrate a plafon, amit még akadozás nélkül hallgatni lehet. Ha biztosra akarsz menni (és idegesít, ha gyakran elhallgat az adó), akkor 24-esnél magasabb bitrate-ű adót ne hallgass analóg modemmel.

Érdemes bekukkantani a rádiók honlapjára, mert gyakran elolvashatod, mit játszott az elmúlt 1-2 órában (amiből következtethetsz arra, hogy milyen stílust képvisel), sőt, gyakran keresgélhetsz az adatbázisukban és szavazhatsz arra, melyik számot nyomják legközelebb. Okos rádióknál egy IP címről óránként csak 1-2 szavazatot engedélyeznek.

Ja igen: TE is csinálhatsz internet rádiót, ha ráérsz...

Horváth Péter

FAQ

- Hogyan nyomtathatok PDF állományt?

- Sajnos az APDF még nem tud rendesen nyomtatni, csak postscript file-ba. Ezt a ghostscript segítségével nyomtathatod ki (nemrég írtuk, hogyan), sokkal egyszerűbb megoldás, ha kihasználod az újabb Ghostscriptek azon tulajdonságát, hogy képesek közvetlenül PDF file-t olvasni. Magyarul már nem kell postscriptté konvertálni, hanem közvetlenül a Ghostscriptből küldheted a PRT:-re vagy a Turboprintre.

- Leformáztam egy floppyt, rámásoltam a Workbenchet. Beteszem egy vinyó nélküli gépbe, de nem akar róla bootolni. Miért?

- Mivel gyakran diskcopy-t használunk, ezért aránylag ritkán fordul elő. Egy floppyt nem elég megformázni, ahhoz, hogy róla induljon a gép, még bootolásra alkalmassá is kell tenni. Ehhez a C: könyvtárban található Install programot használhatod (nem összetévesztendő az Installerrel!), a dolgod mindössze annyi, hogy beírod a CLI-be, hogy

Install df0:

és kész. Egyébként a merevlemez is csak akkor boot-képes, ha a HDToolBox advanced opciói között található Bootable kapcsoló ki van pipálva (alapbeállítás esetén mindig csak az első partíció az).

Horváth Péter

TaskiSMS (2)

A főablak menüje

A "Projekt" menüben három lehetőséged van:

"A programról..." pont információkat közöl a programról.

"A MUIról..." a MUI csomag készítőjéről közöl információkat.

"Kilép" kilép a programból további kérdés nélkül.

A "Mappák" menü öt pontja:

"Új mappa..." új mappát ad a mappalistához. Mielőtt ez megtörténik, egy előugró kérdezőben meg kell adnod a könyvtárat, ahová a mappa üzenetei kerülnek.

"Mappát szerkeszt..." kidob egy ablakot, ahol megadhatod a kiválasztott mappa új nevét. A biztonsági kérdés után sem változik meg a mappához tartozó könyvtár neve. A három alapmappa nevét nem lehet megváltoztatni.

"Mappát töröl..." eltávolítja a kiválasztott mappát. A biztonsági kérdés után a mappa és a benne lévő üzenetek mind letörlésre kerülnek. A három alapmappán nem működik.

"Mappa indexet frissít" új indexet hoz létre a mappához. Ha valamiért nem sikerült időben létrehozni (mondjuk fagyás miatt), ezzel később is megteheted.

"Törölt "mappa" ürítése..." minden üzenetet töröl a "Deleted" (Törölt) mappából.

A "Beállítások" menü pontjai:

"Program..." megnyitja a program beállítások ablakot.

"MUI..." megnyitja a MUI beállítások ablakát.

Szerkesztőablak



Így néz ki az üzenetszerkesztő ablak. Itt írhatsz új üzeneteket és itt változtathatod meg a régi üzeneteket, amiket az "Outgoing" (Kimenő) mappában tárolsz. Az ablak legfontosabb része a szerkesztő, amit a képen egyessel jelöltünk. Itt írod az üzenetet, amit később el fogsz küldeni. Mivel az ékezetes karaktereket nem minden telefon képes megjeleníteni, így azok használatát udvariasságból illik elkerülni.

Az 1000 betűsnél hosszabb üzenetek szintén zavart okozhatnak. A 6-ossal jelölt kis ablak mutatja üzeneted hosszát. Az ablak tetején néhány fontos kapcsoló található. A legfontosabb a 4-essel jelölt szövegmező. Itt kell megadnod a címzett telefonszámát.

Fontos megjegyezned, hogy a telefonszámot nemzetközi formátumban kell megadnod, ami ilyen: +36xxyyyyyyy, ahol x a mobilszolgáltató száma (20 - Pannon GSM, 30 - Westel900, 60 - Westel 450, 70 - Vodafone), y pedig a tényleges telefonszám.

A másik fontos kapcsolót 10-essel jeleztük. Ha ide kattintasz, megnyílik a telefonkönyv ablaka, ahol kiválaszthatod a kívánt telefonszámot. A 11-essel jelölt kapcsoló segítségével választhatod ki a szükséges programmodult. Ezek segítségével jut el az üzenet a címzetthez. Ha rákattintasz, a program kilistázza az összes elérhető modult (plugint).

Hogy melyiket válaszd? Azt javaslom, hogy próbálkozz, és a leginkább hibamentest használd. Az 5-össel jelölt ablakban a kiválasztott pluginről olvashatsz információkat, és a kiválasztott telefonszámhoz használható pluginek számát.

A 7-essel jelölt szövegmező a címzett nevét mutatja (azét, akinek a számát beírtad). Csak akkor jelenik meg, ha az illető telefonszáma és neve benne volt a telefonkönyvben.

A 2-essel jelölt szövegmező a beírt telefonszámhoz tartozó országot mutatja. Ha a 8-assal jelölt kapcsolóra kattintasz, megjelenik a lista az összes elérhető országról. Az első oszlopban látod az ország nevét, a másodikban pedig a hívókódját. Ha duplán kattintasz (vagy Entert nyomsz) egy ország nevén, a 4-essel jelölt helyen megjelenik annak hívókódja.

A 3-assal jelölt szövegmező a szolgáltató nevét mutatja. Itt kell megadnod a szolgáltató számát. Ha a 9-essel jelölt kapcsolóra duplán kattintasz, az adott ország összes mobilszolgáltatóját felsorolja a program. A lista tartalma a kiválasztott ország alapján változhat.

Ha a mobilszolgáltatóra duplán kattintasz, az ország hívószáma és a szolgáltató száma is megjelenik a 4-essel jelölt mezőben. Az ablak alján három kapcsolót találsz. Ha a "Send now" (Küldés most) ablakra kattintasz, az üzenet az "Outgoing" (Kimenő) mappába kerül, és a program azonnal elküldi a címzettnek. Ha az üzenet sikeresen megérkezett, átkerül a "Sent" (elküldve) mappába.

Ha a "Send later" (Küldés később) kapcsolóra kattintasz, az üzenet átkerül az "Outgoing" (Kimenő) mappába, ahonnét később elküldheted a többi ott tárolt üzenettel együtt.

Ha a "Cancel" (Mégsem) kapcsolóra kattintasz, a program nem veszi gyelembe az üzeneten tett módosításokat és bezárja az ablakot. A szerkesztőablak menüi

Az "Üzenet" menüben a következő három lehgetőséged van:

"Töröl" törli a szerkesztőablak tartalmát.

"Állományból tölt..." megnyit egy állománykérdezőt. Az állomány tartalma betöltésre kerül a szerkesztőablakba.

"Állományból beilleszt..." megnyit egy állománykérdezőt. Az állomány tartalma a kurzor pozíciójánál beszúrásra kerül. A korábban bevitt szöveg megmarad.

A "Szerkeszt" menü hét pontja:

"Kivág" kivágja a kijelölt szöveget és a rendszer vágóasztalára helyezi.

"Másol" kimásolja a kijelölt szöveget a rendszer vágóasztalára.

"Beilleszt" a vágóasztal tartalmát

a szerkesztőablakba illeszti az aktuális kurzorpozíciónál.

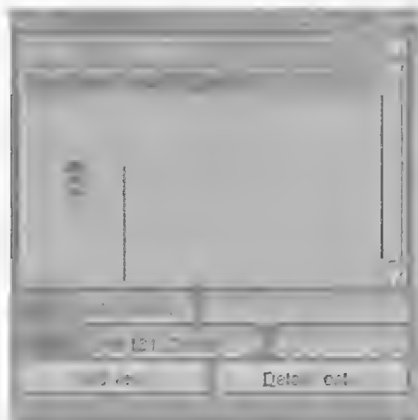
"Vissza" a szerkesztőablak utolsó változását vonja vissza.

"Újra" a "Vissza" ellentéte.

"Nagybetű" a kijelölt szövegben minden kisbetűt nagybetűre cserél.

"Kisbetű" a kijelölt szöveg összes nagybetűjét kisbetűre cseréli.

A telefonkönyv ablaka



Az első bejegyzés létrehozásához kattints a "Hozzáad" kapcsolóra. A 3-assal jelölt listához ilyenkor új elem adódik hozzá. Emellett az 1-essel jelölt mezőben add meg a címzett nevét, a 2-essel jelöltbe pedig a telefonszámot. A szám természetesen nemzetközi formátumban legyen.

Ha el szeretnél távolítani a telefonkönyvből egy bejegyzést (3-assal jelölve), válaszd ki és kattints az "Eltávolít" kapcsolóra.

Ha az egyik bejegyzésre kattintasz duplán, a hozzá tartozó telefonszám megjelenik a 4-essel jelölt mezőben a szerkesztőablakban.

A beállítások ablak



Ez a "Személyi adatok" oldala a beállítások ablaknak.

"Név" - ide kérem a teljes nevet.

"E-mail cím" - ide kérem az email címet. Ez csak a hibajelentések miatt kell, a szerző így tud kapcsolatba lépni azokkal, akik hibajelentést küldenek neki. Reklámküldésre nem használjuk ezt a címet, és nem adjuk át harmadik személynek.

"Aláírás" - ide írhatsz egy általános szöveget, amit minden üzenet végére hozzáfűzhetsz. Ha a 4-essel jelölt kapcsolót kipipáltad, akkor az aláírás az üzenet végére kerül. Ha nem pipálod ki, nem jelenik meg.

"Reklámot kikapcsol?" - ha kipipálod (5-össel jelöltük), a program nem fogja letölteni a reklámokat és eltünteti a reklámcsíkot. És ez a "Hálózat" oldala a beállítások ablaknak.

"Proxy szerver" - ez tartalmazza a proxy szerver beállításait. Az 1-essel jelölt mezőbe írd be a proxy szerver nevét, a 2-essel jelölt helyre a szerver portját. Ha kipipálod a 3-assal jelölt kapcsolót, a program ezt a szervert használja a hálózati kapcsolathoz. Ha nem tudod, mi az a proxy, ne pipáld ki.

"Ne várj a szerver válaszára" - ha a 4-essel jelölt kapcsolót kipipálod, a program nbem várja meg, amíg a szerver válaszol. Ha kevés az időd, és sok üzenetet küldesz, ráadásul nincs szükséged annak visszaigazolására, hogy az üzenet elérkezett-e a címzetthez, akkor ezt a kapcsolót neked találták ki. A program minden üzenetet elküldöttnek tekint.

Ez a "PlugInek" beállításának ablaka.



"Plugin megjelenés prioritása" - itt állíthatod be a pluginek prioritását. Amit itt beállítasz, abban a sorrendben jelenik meg a pluginek listája a szerkesztőablakban. Az első plugint használja a program alapértelmezettként (ha az adott számra lehet azzal a pluginnel küldeni).

"Felfelé mozgat" és "Lefelé mozgat" - ezek a kapcsolók a plugin mozgatására szolgálnak a prioritás-listában.

"ICQ plugin beállítások" - ha szeretnéd használni az ICQ plugint, ki kell töltened a következő mezőket: "ICQ UIN" - ide írd azt a UIN számot, amit a StrICQ-ban használsz. Ha nem használod a StrICQ-t, de szeretnéd használni az ICQ plugint, töltsd le az AmiNetről a StrICQ-t, és hozz létre új felhasználót a dokumentáció alapján. "ICQ jelszó" - ide írd be az ICQ UIN-hez tartozó jelszavad.

Üzenet küldése ablak



Ebben az ablakban információt olvashatsz az üzenet elküldésének jelenlegi állapotáról. Üzenetküldéskor előfordulhatnak ismeretlen eredetű hibák. Ez esetben a program egy kérdezőt nyit meg, amelyben megkérdi, elküldje-e ezt a hibajelentést a szerzőnek.

Ha beleegyezel, a következő adatokat küldd el: TaskiSMS verziószám az első öt szám abból a telefonszámból, amellyel a prob-léma történt (például +36209). Erre szüksége van a szerzőnek ahhoz, hogy azonosítsa az orszá-got, valamint a mobilszolgáltatót.

Horváth Péter

Yet Another Mail #99.

Képzeljétek el, végre sikerült leszipkáznom a leveleimet. Bibibi... Elmeséljem?

Az volt a porbléma, hogy a Voyager (nem ám az a '92-es jó kis lövöldözős/szimulációs játék (meséljek róla?), hanem a brózerek gyöngye (majdnem azt írtam, hogy brózernek gyönge)) szép sutyiban felpakolt egy gonosz 'xxx_xxx.library'-t, arra a nyavajásra meg allergiás a freemail. De érdekes módon nem mindig. Amíg volt net-elérésem, a netről simán leszedtem a mailokat (akkor elfogadta az elérést, telefonról bezzeg nem), csak küldeni nem tudtam. Gyorsan letöröltem a lájbrörit, oszt sikerült is csatlakoznom. Igen ám, de ez nem oldotta meg a leveleim letöltésének porblémáját. 14.4-es modemen 1.8 megát leszipkázni 9 perc 30 mp alatt több, mint érdekes. Igen, letöltött a 8xx levélből 27x-et, majd felmentem egy másik accounttal és ugyanazt a 8xx mailt fent találtam. Szóval a YAM biztos nem törli egyesével a letöltött levelet, hanem akkor, ha már mindent letöltött.

Megvan a megoldás:

1. Megnyitod a YAM konfigurációs ablakát (pl. menüből, vagy kilinccsel és veszel egy nagy levegőt). Belépsz az új levelek oldalra és az előválasztó ablak című ciklikus gombot mondjuk hosszabb levelekről mindigre váltod, esetleg mindig, csak méretekkel. A lényeg, hogy a pusmogás után kirakott ablakban felsorolja az össz mailt.

2. Csatlakozol (Miami?), kattintasz a letölt gombon. Ekkor a dzsem szépen felmászik, kezet ráznak, statisztikázgatnak, öblögetnek, meg ilyesmi, a lényeg, hogy az előválasztó ablakban felsorolja az összes mailt, a lista alatt meg találhatsz pár gombot. Jók azok. Ha a 'mindig, csak méretekkel'-t állítottad be, akkor most nem kezdi beolvasgatni a fejléceket - ami percekig eltart -, hanem a Te munkálkodásodra vár.

3. Kijelölteted mindet, törlöd a letölt-töröl jelzéseket róluk, majd leveszed a kiválasztást. Ezután azt jelölöd ki, amelyiket akarod - nálam a többes kijelölés a 'SHIFT + leftmouse_button', vagy 'CTRL + CRSR_key' ez MUI-ban állítható -, majd a gomb(ok) aktiválásával meghatározod, hogy a kijelölt levelekkel szerinted mit csináljon. Töltse le és törölje le (nem a lemezről, hanem a postaládából), nálam ez a nyerő. Ezután elindítod a műveletet és hátradőlsz, vagy feldobsz egy kávét (és nem esik le. Mi az? Vendégmunkás a háztetőn.).

4. Miután letöltötte és törölte az első csoportot, megszakítod a kapcsolatot. Most két irányba menekülhetsz tovább (már a kijárati ajtón kívül):

4a. Megvárod a 24.00.00. órát (jó, az én káziómon 11.00, mert én ugyan nem állítgatok téli-nyári időszámításokat, &tsa pobedáján meg fönt takarásba kerül a két mutató, a napórát meg olvasd le zseblámpával) és újra felcsatlakozol.

4b. Ha több postaládád is van a frímélen, akkor nem kell várakoznod, rögtön újraléphetsz e következő acc-tal. Erre talán a Miami egyszerűbb, mint a bakkancs (Nem bakkantok - alszerk.), csak állítsd át a dialerben a nevet és a jelszót (a listában a dialer sorra katt, majd a jobboldalon átírod a megfelelő mezőkben), vagy cseréld le a beállításokat (szintén menü + állomány kiválasztó), ha minden elérést külön konfig filébe mentettél.[1]

5. A 3. pontban lévőket megcsinálod újra (utána 4. pont) annyiszor, míg el nem fogynak a leveleid.

Na ennyit mára.[2]

N2

- Na, fiúk! Hagy vezessek én is!
- Nem!
- Csak egy kicsit!
- A volán nem nőknek való!
- De miért, én is tudnám vezetni ezt a tragacsot!

Na jó, tanárnő, 10 secs-re átadom a vezetést...

- Kedves hallgatóink. Megszakítjuk műsorunkat. Eddig ismeretlen okokból lezuhant a Challanger...



Az első igazi Amigás BOXER Vincze Mihálytól

---

1. Persze egyszerűbb, ha bemész a Dijaler oldalra, kijelölöd az egyik dialer szekciót - a listából -, Copy és már át is írhatod a logint, meg a passt. Ja, az Interfaces oldalon is az új d.szekció nevét is át kell írnod! Pessz!

2. Legközelebb arról mesélek, mit kell csinálnod akkor, ha nem hogy túl sok, de egy darab emiled sincs[3]. Ez kb. 8 oldal, úgyhogy csak egy rövid ismertetés: írsz levelet mindenkinek és ha váleszolnak, már van is leveled.

3. Ha esetleg 30-as (nem az IQ-d, a korod) szőke nőnemű olvasónk vagy és ugyanez a problémád - mármint, hogy nincs Emiled -, hívj föl! Jánosod még lehet...

Hogyan növelhetjük weboldalunk látogatottságát?

Aki készített már html oldalakat az bizonyára azzal a célzottal tette ezt, hogy rajta kívül mások is elolvassák. Elkészült a mű, feltöltötted valamelyik ingyenes vagy fizetős tárhelyre, elhelyeztél az oldaladon egy (esetleg több) számlálót és várod a hatást. Valami miatt azonban mintha csak az 6 ember nézegetné akinek elküldted az oldalad címét... Az oldalt nemcsak elkészíteni kell, hanem bizony népszerűsíteni is, ez a cikk erre próbál adni néhány tippet.

Az első és meghatározó dolog az oldal tartalma, ez bizony behatárolja a várható látogatások számát. Ha a svábbogarak halhatatlanságáról írtál, ne számíts annyi látogatóra mintha az oldalad a Harcore pornó, szex képek ingyen, mp3+warez címet viselné. Persze meg lehet találni a célközönséget, nézzük mi módon:

1. Az első lépés az ismertebb keresőkbe regisztrálás. Ahhoz, hogy ez minél hatékonyabb legyen fel kell készíteni az oldalunkat a kereső robotokkal való találkozásra. A html-nél erre a <head> részben található <meta>, <title> tagek alkalmasak. A <title> részben megadott cím kerül a böngészőben az ablak fejlécébe, a keresőknél ez lesz a talált oldal címeként feltüntetve. A <meta name="Description" adja az oldal rövid kis ismertetőjét, ami a keresőkben a talált oldal címe alatt jelenik meg. A <meta name="KeyWords" pedig azokat a kulcsszavakat kell tartalmazza amelyek alapján a keresőrobotok az adott oldalt besorolják. Emellett persze a keresők nézik az oldal teljes tartalmát is, de előnyben részesítik a meta tagekben találtakat. Fontos, hogy amilyen kulcsszavakat megadsz az valamelyik oldaladon ami a linkeken keresztül elérhető (mert regisztrálás során több link mélységig kutakodnak ám a keresőrobotok) szerepeljen! Ha túl sok kulcs van amely a szöveges tartalomban elő sem fordul egyszer sem, sok kereső egyszerűen manipulációnak veszi a dolgot és abszolút nem veszi fel adatbázisába az oldalt!

Egy példa a fenti <title>, <meta> tagek alkalmazására:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Amiga Világ Online</TITLE>
<meta name="Description" content="Ezen az oldalon ízelítőt kaphatsz a magazinban megjelent - vagy nemsokára megjelenő - cikkekből">
<meta name="KeyWords" content="amiga,világ,amiga világ,amigavilág,cikkek,leírások,turbocalc,bsa,y2k,cikk">
</HEAD>
```

Innen az oldal szöveges tartalma...

Ezt célszerű minden oldalon az oldalnak megfelelően eljátszani, és a keresők nagyon jól vissza fogják adni a megfelelő oldalakat. Ahol érdemes regisztrálni:

http://www.heureka.hu/addurl/
http://www.goliat.hu/hozzaad.htm
http://index.index.hu/okos.php3
http://vizsla.origo.hu/addurl
http://legjobblap.hu
http://hudir.hu/?bejelent=yes&myclass=
http://www.net.hu/kiki/
http://www.google.com/addurl.html
http://www.altavista.com/sites/ search/addurl

Az adatbázisba kerülés ideje változó, van ahol egy-két nap alatt már bekerülnek az új oldalak, de eltarthat 4-5 hétig is (külföldi keresők).

2. Az aktív internetezők tehát, akik céltudatosan keresnek a neten már meg fognak találni, de mi a helyzet a passzív netezőkkel? Ők ugyanis csak oda látogatnak el amit a tv-ben, rádióban, havertől hallanak címet, és az azokon levő linkeken nézelődnek tovább. Ez esetben vegyük célba a portálokat, linkgyűjteményeket, webkatalógusokat és regisztráljuk oldalunkat ott is.

Ezeknél általában egy beviteli mezőben nekünk kell megadni oldalunk tartalmát, kategóriáját és kulcsszavait pár szóval, mert ezt a regisztrálást többnyire emberek végzik, megnézik az adott oldalt, hogy tartalmilag, formailag érdemes-e arra, hogy szerepeltessék. Amennyiben igen, az oldalunk kb. egy héten belül látható lesz náluk. Általában úgy működik a dolog, hogy az adott kategóriába belépve van egy regisztrálás ebbe a kategóriába vagy hasonló link és ott ajánlhatjuk oldalunkat, vagy esetleg levélben kell jelentkezni. Ilyen katalógusok az origo, index, korridor, play.hu, e1.hu, lap.hu

4. Link - banner csere másokkal. Ez is a népszerűsítés formája, ha meg tudunk egyezni más oldalak készítőjével. Arra viszont vigyázzunk, hogy ne árassza el a sok egyéb reklámbanner az oldalunkat, mert ha a szerencsétlen látogatónak egy rakás reklámon kell átverekednie magát, hogy oldalunk tartalmi részéhez jusson inkább tovább fog állni...

5. Egyéb alternatív megoldások. Légy leleményes! Látogasd sűrűn az olyan oldalakat ahol található fórum, ott nézz körbe van e olyan téma amivel a te oldalad is foglalkozik, ha igen egy hozzászólásoddal az adott témához rögtön ajánlhatod is oldaladat ha nincs olyan téma, hát nyiss egyet! Webről elérhető chat szobák (ha van hozzá türelmed), és az irc is egy virtuális hely ahol felhívhatod mások figyelmét az oldaladra. (lehetőleg ne erőszakosan mert hamar kipenderítenek) A levelezőlisták szintén jól használhatók, csak mindig olyan helyre írj ami kapcsolódik a témához.

Végezetül pár látogatottság mérő, amit célszerű a nyitó oldalunkon elhelyezni (de mérhetjük akár az összes oldalunk látogatottságát külön-külön is).

http://www.extreme-dm.com/tracking/?reg
http://www.ultimatecounter.com/
http://www.freestat.hu/

(6. Írj cikket az Amiga Világba és a végén tüntesd fel az oldalad címét :)

Pápai Kosh Lajos
http://www.babylon5.hu
E-mail:
kosh@babylon5.hu

PCI avagy a te nénikédet!

Nem csodálom, ha tíz amigásból kilenc össze van zavarodva (a tizedik meg újságot ír), ha meglátja a különböző PCI buszokról szóló híreket. Évekig egy sem volt belőlük, most meg egyszerre tucatnyi megoldást kínálnak a gyártók.

Így karácsony előtt *(te csak ne fesd az ördögöt a falra - MTFÚ)* érdemes végre tisztázni, mi a rák van a PCI piacon, mi jelent meg és mit jelentettek be, mi mivel megy és mikortól és egyáltalán...

A tények röviden: három cég kínál olyan bővítőket, amelyekre PCI kártyákat dughatsz. A három megoldás a G-Rex, a Prometheus és a Mediator. G-Rex és Mediator megoldásból többféle létezik: van, amelyik 1200-eshez, van, amelyik nagyobb gépekhez jó. Általában elmondható, hogy mindhárom megoldás képes valamilyen grafikus kártyát és legalább hálózati kártyát kezelni.

Melyiket válasszam?

Ezt majd a jövő donti el. Jelenleg a legjobban támogatott kártya a Mediator, azaz erre a típusra jelent meg a legtöbb kártyát támogató programcsomag. Sajnos amigásként meg kellett szoknom, hogy ne az ígéretek alapján vásároljak - lehet, hogy a Prometheus az ingyenes fejlesztő kit miatt nemsokára nagyobb támogatottságot élvez majd, és lehet, hogy a G-Rex elméletileg a leggyorsabb - tény, hogy most még a Mediator vezet (persze ő jött ki legelőször, lehet, hogy nemsokára fordul a kocka).

További szócséplés helyett nézzünk egy táblázatot az összes eddigi PCI megoldásról:

NØv	G-Rex 1200	G-Rex 4000D	G-Rex 4000D-T	G-Rex 4000T	Mediator PCI1200	Mediator PCI4000	Mediator PCI Z3	Mediator PCI Z4	Prometheus Z3
Hova:	BlizzardPPC	Cyberstorm	Cyberstorm	Cyberstorm	tkÆrtyacsati	EBox t.	ZorroIII	Zorro IV	ZorroIII
Amiga:	A1200t	A4000d	A4000d->tor.	A4000orig.T	A1200t	A4000t	Minden Z3	A1200+Zorro4	Minden Z3
Slotok:									
PCI	5	4	5	3	4	5	4	4	4
Zorro		3	5			6			4
Video		1	1						
Driverek:									
Voodoo	3-4-5	3-4-5	3-4-5	3-4-5	3-4-5	3-4-5	3-4-5	3-4-5	3. 4-5 kØsz 1
Virge	S3	S3	S3	S3	S3	S3	S3	S3	S3
mÆs gk:	Perm2&SIS3D	Perm2&SIS3	Perm2&SIS3	Perm2&SIS3	Banshee	Banshee	Banshee	Banshee	MatroxG450
hangk:	Terratec	Terratec	Terratec	Terratec	SB128	SB128	SB128	SB128	SBLive!
ethernet	+	+	+	+	+	+	+	-	+
tv kÆrtya	lesz	lesz	lesz	lesz					lesz
PPC kÆrtya (mindeki gØri, hogy lesz, G3/G4-et jelentettek be)									
	450-733MHz	450-733MHz	450-733MHz	450-733MHz	400-550MHz	400-550MHz	400-550MHz	400-550MHz	?
GFX	CGX/W3D	CGX/W3D	CGX/W3D	CGX/W3D	P96,CGX/W3D	P96/CGX/W3D	P96/CGX/W3D	P96/CGX/W3D	P96/W3D
Developer csomag:									ingyenes, AVCD9
GyÆrt	DCE	DCE	DCE	DCE	Elbox	Elbox	Elbox	Elbox	Matay
NØmetorszÆgi Ær:	399DM	449DM	599DM	399DM	459DM	429DM	429DM	459DM	599DM

Number

Nagyon egyszerű kis stuff, nem csinál mást, csak egy számot kiír úgy, ahogy azt betűvel kell leírni. A nagyszerű az benne, hogy több nyelvet is támogat, és könnyen szerkeszthető hozzá új nyelvi file (csak meg kell nézni egy már meglévőnek a szerkezetét). A stuff hátránya, hogy nem kezeli a negatív és a tört számokat, valamint max. 999999999-ig működik.

CLI-ből kell indítani, így:

Number [nyelv]

Kilépni a Ctrl+c-vel lehet.

A nyelvet a Locale/Lang könyvtárban keresi, írtam hozzá magyar nyelvet, de még nem az igazi (kétezer helyett kettőezer van...)

Invertcase

Ez egy kis commodity, ami nem csinál mást, csak annyit, hogy ha a Caps Lock le van nyomva, és a shiftet is lenyomjuk, újra a kisbetűket írja (like pc).

Az installálás nagyon egyszerű, a programot másoljuk a WbStartUp-ba.

A stuff megtalálható az Amineten **(és a CD mellékleten, akárcsak a Numberhez tartozó magyar file is, illetve az csak azután, miután kapok egy végleges (mondom VÉGLEGES) változatot a T. cikírótól... - MTFÚ).**

Leon Cor Leoni

FAQ

ImageFX

- Lightwave-ben készítettem egy fántásztikus animációt. Itt ül a merevlemezen 24 bites képek formájában. Hogyan készíthetek belőle 32 színű gif animot az évszázad honlapjához?

- Első lépés: szedd le a Nova Design honlapjáról a GIF töltő/mentőmodult. Ezt ugyanis jogi okokból nem tehették bele az ImageFX csomagba. Telepítsd. Ezután hívd elő a Layer manegert, töltsd be a képeidet (sequence-ként), az eszköztárban válaszd ki a Scale utasítást a megfelelő méret elérése céljából. Ez több-kevesebb időt vesz igénybe, hiszen a program az összes képet átmeretezi, ami a layerben található.

Ezután a Color menüben válaszd ki a convert to CMAP utasítást (és persze állítsd be 32 színt). Legvégül mentsd el az egészet GIF-ben (amikor kiválasztod, hogy GIF-ben akarod menteni, bejön a PPaintből már ismerős ablak, ahol az áttetszőséget, a lejátszás számát meg a többit beállíthatod - ha nem jön elő ilyen ablak, akkor csak állóképet mentesz el gif-ben.

Megoldás: a prefs-ben a loader/saver options-ben állítsd be a window pop-up-ot a GIF-nél). A GIF saver még egyetlen kocka mentésénél is megkérdi, hogy a már meglévő állományt felülírja-e vagy fűzze a vinyón levőhöz, animációt készítve. Ezzel a kis memóriával rendelkező gépek használói sem maradnak le a tízezer képkockás gifanimok gyártásáról... Ha pedig azt szeretnéd, hogy az animációdra kattintva máshová kerüljön a böngésző, és egy ostoba pc-s böngészőprogram emiatt kék keretet rajzol köré, akkor add a html forráshoz a BORDER=0 opciót.

DirOPUS

- Word doc file-okat akarok olvasgatni az Amigámon, mert abban kaptam meg a Quake6 teljes leírását. Ráadásul úgy, hogy az Opusban csak rákattintok a file-ra. Mit tegyek?

- Készíts egy filetype-ot. A word dokumentumok első három byte-ja így néz ki: DOC

A következőkre lesz még szükséged:

```
Function : AmigaDOS    echo ------>
Olvasom a le-t: {ou}
AmigaDOS    catdoc {o} | wordwrap -b -i -
s20 -180
Flags : Output to reader
        CD source
        Do all les
```

A Catdoc itt található:
Aminet: text/misc/catdoc.lha, a Wordwrap pedig itt:
Aminet: text/misc/wordwrap.lha

- Amikor jobb gombbal kattintok egy file-ra, hogy előjöjjön a kibomló menü, az Opus beolvassa az egész file-t, mielőtt kidobja azt. Ez nagyobb file-oknál igen sokáig tart. Mi a baj?

- Az egyik állománytípusnál egy szubsztring-keresést állítottál be.

Pl. ha az amigaguide adattípusodat így definiáltad:

```
Match (NoCase)      @Database
or
Matchname           #?.guide
or
Search For          @node
```

Az utolsó sor arra utasítja a programot, hogy a kiválasztott file-ban keressen egy @node sztringet (megjegyzem, igen okosan). Sajnos ennek az az ára, hogy amikor a program eldönti, hogy milyen típusról van szó, akkor végig kell nyálaznia. Megoldás: Ne használj ilyen keresést, vagy pedig az állománytípusnak adj olyan nevet, hogy az ABC legvégére kerüljön. Így amikor a program sorban hasonlítgatja össze a file-t a típusaival, valószínűleg nem ér el eddig a típusig (hacsak a file nem amigaguide vagy ha azonosíthatatlan).

- Van egy cd-m, tele wav file-lal. AmIRC alatt szeretném használni. Amikor beteszem a gépbe a CD-t, szretném, ha a sounds: assign ide kerülne át automatikusan.

- Írd meg a következő scriptet:

```
.key path/A,asgn/A
.bra {
.ket }
if exists {path}
  Assign {asgn} {path} ADD
else
  Assign {asgn} {path} REMOVE
endif
```

Most jöhet a "Disk inserted" esemény:

```
Function : Script    s:AutoAssign <disk>
<assign>
```

Sőt, egy "Disk Removed" esemény is:

```
Function : Script    s:AutoAssign <disk>
<assign>
```

A disk és assign stringeteket persze cseréld le a számodra megfelelőkkel. Ha például a CD neve IRCSOUNDS és az assign neve SOUNDS:, akkor:

```
<disk>   = IRCSOUNDS
<assign> = SOUNDS:
```

Horváth Péter

BB2. #sok

A makrók*

A makrók többnyire Assembler vagy más alacsony szintű programnyelvben használatosak. Az eljárásokhoz hasonló a feladatkörük, tehát - mint azt az eljárásoknál már leírtam ismétlődő programrészek kiváltására, forrásunk egyszerűsítésére, lerövidítésére használhatjuk. Azért van pár különbség az eljárások és a makrók között, de a legfontosabb, hogy míg az eljárásokat a fordító egyetlen egyszer fordítja le és a hívások helyére egy-egy ugró utasítást tesz, addig a makróknál minden hívásuk helyére befordítja a kódját. Ebből következik, hogy ha néhány - a program futása során gyakran végrehajtott - egyszerűbb eljárást makrókkal helyettesítesz, akkor a programod szárnyakat kaphat.

A makróknak sem a definiálásuk, sem a hívásuk nem ördöngösség:

```
Macro makr nØv
    ; a makr  t rzse
End Macro
; tovÆbbi forrÆssorok
!makr nØv
```

A fordítás során a compiler - amikor találkozik egy makró definícióval - a 'Macro' és az 'End Macro' kulcsszavak közötti sorokat nem fordítja le, hanem elteszi egy erre a célra fentartott memória területen (neve: makrópuffer), felcímkézve a 'makrónév'-vel. Amikor a további fordítás során egy '!makrónév' füzérrel találkozik, megnézi, hogy van-e a megadott névvel elpakolva definíció. Ha van, befordítja - mintha azok a sorok lennének a hívás helyén - és megy tovább. Ha nincs, akkor 'Macro not found' sikítással leáll. A fenti sorokból következik, hogy a makró definíciókat mindig a program elején, de mindenképpen az első hívása előtt kell beírnod a forrásba.

Egyszerű makró:

```
Macro enyim_makro
    a=a+1
    NPrint a
End Macro
 NPrint Example v1.0"
!mymacro
!mymacro
MouseWait
```

Fordításkori behelyettesítése:

```
NPrint Example v1.0"
a=a+1
NPrint a
a=a+1
NPrint a
MouseWait
```

Amúgy egyszerű: kiírja az 'Example v1.0' szöveget, sort emel, majd 'a' értékét kétszer egymás alá. 'a' kezdeti értékétől függetlenül a kiírt következő szám eggyel nagyobb lesz, mint az előző.

Makrók paraméterezése

Persze, hogy mindjárt jobban használhatók lennének makrók, ha akár paramétert is átadhatnánk nekik a hívásukkor. Természetesen - némi megkötésekkel - lehet róla szó: A paramétert a hívás után kell megadnod, kapcsos zárójelek között. Ha több is van, akkor egymástól vesszővel elválasztva.

```
!distance{20,30}
!teszt{hello}
```

A makró definiálásakor a paraméterek kezelése már kissé bonyolultabb. Egy ún. 'backtick' (szabványos Amiga billentyűzeten ott van a TAB fölött, egyébként ASCII 96) karakterrel kell jelezni, hogy paramétert kívánsz beilleszteni az adott helyen. A paraméter egyjegyű szám, vagy az angol abc valamely betűje lehet. A következő példa két paraméter kezelését mutatja be:

```
Macro distance
   Sqr(1*1 + 2*2)
End Macro
NPrint !distance{20,30}
MouseWait
```

fordításkor behelyettesítve:

```
NPrint Sqr(20*20+30*30)
```

Minden egyes '`1'-et behelyettesít az első paraméterrel és minden '`2'-őt a másodikkal. Ha a sok paraméter folytán netán elfogynának a számok, folytathatod az angol abc betűivel is. '`a' jelenti a tizedik paramétert, a '`b' eleven(th) és így tovább... Másik példa:

```
Macro teszt
   NPrint '1"
End Macro
!teszt{hello}
!teszt
```

Behelyettesítve:

```
NPrint hello
NPrint
```

Megjegyzés: Amikor egy komplex kifejezést kívánsz átadni paraméterként, használj zárójeleket az elválasztásukhoz:

```
!distance{x*10+20,(y*10+20)}
```

Behelyettesítve:

```
Sqr(x*10+20*x*10+20+(y*10+20)*(y*10+20))
```

A példa szerinti elrendezésben csak a paraméterezés második felét fogja korrekten behelyettesíteni, az elsőt nem. Tehát, adott a teendő...

A `0 paraméter

(`0 == backtick + nulla) Ez egy speciális paraméter, amely a makrónak átadott paraméterek számát adja meg. Használható a helyes paraméterezés lecsekkolására, ill. abban az esetben, ha ugyanazon makrót forrásod különböző helyein különböző számú paraméterrel kívánod hívogatni.

```
Macro teszt
CNIF `0=2
    `1=`1+`2
CELSE
CERR A teszt makr nak
       nem j  a
       paramØterezØse!
CEND
End Macro
```

Lássuk, mit ír az E.A.H. a makrókról:

1. Egy program forrásában előre meghatározott utasításcsoport, amelyet a fordítóprogram a hívás helyére befordít. Assembly, vagy más gépközeli programnyelvekben használatos leginkább.
2. ARexx szkriptek azon csoportja, amelyek egy-egy program valamely funkcióját vezérlik, funkciók sorozatát hajtják végre, a programmal valamilyen műveletet hajtanak végre, illetve két program közötti adatcserét végeznek.
3. Némely szerkesztő - és egyéb - programnál, alkalmazásnál lehetőséged van arra, hogy belső makrókat készíthess és azokat végrehajthasd ismétlődő feladatok végrehajtására maximum pár billentyű lenyomásával. Lásd pl. a CEd, vagy a GEd makró funkcióit.

Persze az E.A.H. ennél jóval többet ír a makrókról, ez csak egy kivonat. Látogass meg a 2001 tél - mondom téli - fya-Nica partin, addigra készen(?) lesz...

De az E.A.H. nem csak erről ír; több mint 1200 (kb. 200 van kész) címszó az Amigával kapsolatos dolgokról. Rule!!!

```
!teszt{a}
```

Semmi különös, csak a makrók mellett gyakoroljuk egy kicsit a fordítási direktívákat is. Ezekről már volt szó, így röviden: ha véletlenül olyasmi fordult elő, hogy nem két paraméterrel hívtad meg a makrót, akkor a fordításkor generál egy hibát.

Makrók egymásba ágyazása

A makrók egymásba ágyazhatók kb. nyolc szinten. Tudod, amikor egy makró definíciójában másik makrót hívsz...

```
Macro teszt0
  a=a+1
End Macro
 Macro teszt1
  b=b+1
  !teszt0
End Macro
Macro teszt2
  c=c+1
  !teszt1
End Macro
 NPrint a, b, c
!teszt2
NPrint a, b, c
 MouseWait
```

Fordításkor behelyettesítve:

```
NPrint a, b, c
a=a+1          ;teszt2
b=b+1          ;teszt1
c=c+1          ;teszt0
NPrint a, b, c
```

A fordító - a manuál szerint - ilyen esetekben úgy működik, hogy beolvasván a 'teszt0' makrót, beteszi a makrópufferbe az 'a=a+1' forrásrészletet. Megy a 'teszt1' makróra. Itt beteszi a 'b=b+1' részletet, majd - mivel hívás van a 'teszt0'-ra, azt is mögé rakja. Und szo vájter (magyarul: i tak dalse). Könnyen belátható, hogy nem valami helytakarékos megoldás, hiszen a 'teszt0' kódja háromszor, a 'teszt1'-é kétszer, a 'teszt2'-é egyszer van meg a memóriában. Sokszintű egymásba ágyazásnál, bonyolult, többtucat soros makróknál könnyen előfordulhat, hogy idejekorán elfogy a makrópuffer.

Rekurzív makrók

Egy makrót meghívhatsz a saját definíciójából is. (Csak ne tedd végtelen ciklusba. :-?) Az alábbi makró kiírja az első paramétert, majd meghívja önmagát, de már a másodikkal. Mindezt addig, amíg szép sorban el nem fogynak a paraméterek. Erre való a CSIF .. CEND utasításpáros.

```
Macro dolist ; 16
paramØterig
    NPrint 1
    CSIF 2">

!dolist{2,3,4,5,6,7,8,
9,a,b,c,d,e,f,g}
    CEND
End Macro
!dolist
{a,b,c,d,e,f,g,h,i}
MouseWait
```

Függvények helyettesítése makrókkal

Némi korlátozással kitűnően helyettesíthetünk némely függvényeket makrókkal. Például olyan esetekben, amikor függvényünk nem használ helyi változókat, de visszaad egy, vagy több értéket. A következő - 'projekt' nevű - makró átvesz három koordináta értéket és két dimenzióssá redukálja:

```
Macro project
    #xm+1*9-
'2*6,#ym+1*3+2*1-'3*7
 ; a fenti sor tuti, hogy hibÆs
 ; de ez van a manuÆlban Øs
 ; lusta vagyok kijav tani
  End Macro
  #xm=320
  #ym=256
  Screen 0,28
  ScreensBitMap 0,0
   For z=-1 5 To 1 5
     For y=-15 To 15
        Forx=-15To15
           Circlef
!project{x,y,z},3,x&y&z
        Next
     Next
  Next
   MouseWait
```

A CMake karakter

Egy speciális karakter, amelyet a kézikönyv következetesen CMake-nek ír, de mi a tilde néven ismerjük. Ezt használhatod állandó kifejezések kiértékelésére és az eredmény karakter szerinti befűzésére a kódodba. Ez nagyon használható, midőn számozott cimkéket és változóneveket használsz és a számozásuktól függően küldheted más-más cimkére a végrehajtást, vagy más-más változót használhatsz a kódban.

```
var2=20
var3=30
 Macro Ivar
   NPrint var~'2~'1
End Macro
 !Ivar{2+1}
 MouseWait
```

A fenti példa a tildék nélkül azt írja ki, hogy 'var21', a tildékkel pedig 'var3' tűnik fel a képernyőn.

A makrókkal kapcsolatos esetleges hibaüzenetek:

Ezeket a fordító szokta kiírni, amikor a Compile & Run opciót használod.

Macro Buffer Overflow: A BB2 Options kérdezőjében állíthatod a makrópuffer méretét. Ez az a memória terület, ahová a fordító a makrót ideiglenesen elhelyezi. Több eset lehetséges: Túlságosan lecsökkentetted a méretét. Túl hosszú és túl sok makród van. Egy rekurzív makró végtelen ciklusba került. Javítsd ki a rekurzív makrót, és/vagy növeld a puffert ésszerű - írom: ész szerű - mértékben.

Macro already Defined: Két makrót talált megegyező névvel a fordító. Vizsgáld át a forrásod! De az is lehet, hogy valamelyik befűzött (include) rezidens állományban lévővel megegyező makrónevet használtál. Ezért jók a magyar nevek; például 'teszt', 'negyzet' biztos nincs az eredeti res. filékben.

Can't create Macro inside Macro: Makró definiálás belsejében lehetőleg ne definiálj egy - vagy több - másik makrót. Az álmoskönyv szerint erre nem vonatkozik a rekurzió. :-?

Macro without End Macro: Elhagytad valamelyik makró definíció végéről az End Macro kulcsszót. Érdekes, hogy a fordítottjára nincs üzenet: End Macro without macro. :-?

Macro too Big: A makrók maximális méretét a makrópuffer általad beállított, esetleg a default mérete határolja be. Minek neked egy több száz soros makró?

Macros Nested too Deep: A BB2-ben a makrók egymásba ágyazása maximum nyolc szintig lehetséges. Ennyinek azért elégnek kéne lenni. Jelen esetben a beágyazás az, amikor egy makró definíciójában meghívsz egy makrót, amelynek definíciójában megint meghívsz egy makrót, amelynek... és így tovább.

Macro not Found: Már megint előbb hívtad a makrót, csak utána definiáltad. Vagy nem is definiáltad? Vaj'h miért van egy olyan érzésem, hogy e hibaüzenet naponta egynél többszöri előfordulása után komolyan el kéne gondolkodnod azon, hogy kreativitásodat talán nem a programozásban kéne kifejezésre juttatnod?

N2

ARexx (meg más, #**) avagy YAD[7]

Az elején az ARexxtől egy kissé eltérő - de borzasztó - problémáról, aztán a lehetséges megoldásféleségről tárgyalnék[1] (nem vagyok elájulva magamtól, de egy csomó felesleges munkát megspórolhatnának páran, ha - mint én - kicsit logikusabban állnának a dolgokhoz)...

Szóval adva van egy nagy gondom (több is, de azokkal nem terhelnék senkit): Az Amigára nagyon jó fordítók (szótárak!) készültek. Már az LSSzótár is jó volt, de az LSDictionary és a LangTools sokkal jobbak és arról is ismert mindhárom, hogy honi dudék készítményei. Hatalmas szótárak, rengeteg nyelv, könnyű kezelhetőség meg ilyesmik. De! Ezzel a 'De!'-vel persze nem a programok két készítőjét akarom megbántani, inkább az én saját elvárásaimat, és bonyodalmaimat vetném fel, amik doksifordítások (mér, már három kisebbet is lefordítottam) közben merültek fel bennem.

1. Nekem a CEd marad a legjobb szövegszerkesztő, illetve ehhez szoktam hozzá, és vannak olyan dolgai, amik számomra szinte nélkülözhetetlenné teszik. Például ebben látom a legnagyobb részt abból a két-három állományból, amit betöltök munka közben. Ugye van az eredeti, aztán amit szerkesztek és szoktam ám párhuzamosan más doksikban is közben kotorászni, hogy stimmelnek-e a dolgok, vagy valamit esetleg hozzáfűzzek máshonnan is a saját firkálmányomhoz. Vagy, ha most áttérnék a GoldEdre (azon kívül, hogy a három ablaka rögtön 9 sorral több szöveget kitakar a látókörömből), akkor írkálhatnám újra azt a pártucat makrót, amiket használok - ismerem őket és tudom mit csinálnak -, de már nem is emlékszem miket variáltam, mire elnyerték mostani funkcióikat.

2. Az előzőek mellett még kell egy szótár is, amiben esetleg megkereshetem azt a 8-10 szót, amit nem ismerek (például tegnap is találtam hármat). Az sem ártana, ha kb. az Országh-féle kétkötetes anyaga volna benne, kevés hibával. Az LSD angol-magyar része pont meg is felel.

3. Az sem árt, ha kényelmesen, hátradőlve gépelhetek minél kevesebb egér utáni nyúlkálgatással. Ha kell valami opció, akkor azt bill-ről kívánom elérni. Ugye vagy mindkét kezem a billentyűzeten van, vagy az egyikkel egy magazinban (nem, nem olyanban!), könyvben lapozgatok, esetleg a pipámat (kávéscsészét, korsót) tartom és különben is, lustaság fél egészség.

Ezért tartottam annak idején jónak az LSSzótárt. Lefordíttattam vele a doksit, az volt az egyik ablakban (tudod, egy sor eredeti, egy sor fordítás és így tovább), a másikban a saját írásom és egy harmadik, mert ugye pl. a szótár nagybetűsre konvertálja az eredeti szöveget és ez nem mindig OK. Az se tiszta, ha egy szó vagy kifejezés határoló karakterek között van (idéző- és zárójelek), vagy valamilyen más nem betű karakter van az elején, mért fordít mindig mellé? Aztán meg, ha még kell valahonnan infó (már két CD-m is van, amiken csak doksik és lemezmagok vannak, itt (is) szoktam leskelődni). Ha váltani akarok a doksik között, 'Amiga + .' (mivel a tabulátor billentyű szövegszerkesztés közben másra való, még shiftelve is). És milyen jó, amikor bent van 4 doksi szépen egymás alatt, hogy az előzőre lépéshez nem kell háromszor ugrálnom, hanem 'Amiga + ,'. Ennek a kényelemnek lőtt be az eLeSDé (kérdezte is a szomszéd: LSD? El, hogy a **** vinné el! Válaszoltam. Hiába, ilyen a sör. Ahogy a reklám is mondja: gút, besszer, kötszer...), amely nem elég, hogy MUI-t használ (mit kerestem egy hátteret neki, amit végre nem lila, meg videozöld színben rak be), de még Guide-ba is fordítja az állományt. Kattintgatások tömkelege - mert hát Kíváncsi Fáncsi a másik nickem -, ráadásul nem látom egyszerre az eredeti szövegrészletet és a kívánt szófordítást. Sebaj, a kettőt vegyesen használom; amit gyanúsan fordít az LSSzótár, vagy nem talál, azt megnézem az LSD-ben. Ekkor már óránként 4-5-ször rá kell mozdulnom az egérre. Arról nem is beszélve (írva), hogy pl. néha egy angol szó bebegépelésekor kiír egy másik angol szót, hogy nézzem meg azt, mert ott van leírva a jelentése. Üsse kavics, még ezt is elfogadom, de a LangTools még erre is rátesz egy lapáttal: a felső ablakban ugye az original, az alsóban az enyim szöveg. Ha valamit nem értek, gyí egér, kattint szó, aztán megint katt, becsuk ablak. Arról ne is beszéljünk, hogy hol van ez a szerkesztő a CEdtőll A 'texteditor.mcc'-től meg egyenesen 'mennyi'-ingerem van.[2]

Szóval elgondolkodtam (mér, ha nagy ritkán is, de szoktam ilyesmit is csinálni) és felépítettem pár vázlatot. Mi is a gondom? Van egy angol (német) szöveg, amit szeretnék megérteni, esetleg lefordítani. Csak sima doksi böngészéshez nagyon jó az LSD és az LT. Mindkettőnél olvasom a szöveget, ha valamit nem értek, akkor kattintgatok. De szövegszerkesztéskor mindkettő kényelmetlen. Az általam kívánt megoldás a következő dolgokat kéne, hogy csinálja:

1. Adok neki egy szót (ne kötekedj: kijelölöm, ráállok a kurzorral, vagy vmi hasonló).

2. Keresse meg a megfelelő szótárállományban (már tervezek egy hardvert, ami a kétkötetes papír Országh-ban egy kar segítségével a kívánt oldalra lapoz).

3. A hozzá tartozó fordítást jelenítse meg a képernyőn.

4. Amikor a fordításra nincs szükségem, eltüntethessem.

5. Mindez a CEdből és lehetőleg minimális (kb.: nulla, zérus, semmi, nil, nihility, nothing, nichts) egérmunkával.

S lőn világosság! Hiszen itt a CEd, itt az ARexx, itt van velem szemben a B.N.A.K. #2.-ben egy ARexx leírás, itt csücsül a vinyómon az LSD (az LSSzótárban nehezebb keresgélni, mert nincs benne minden szakasz után soremelés, vagy más elválasztó karcsi), még van 2 szem Cataflam drazsém és itt vagyok én is. Szóval minden együtt van ami kell. Az ARexx mellett döntöttem, mert egyrészt a CEdnek van ARexx portja (viszont az ARexxnek nincs CEdportja), másrészt C-ben, vagy Ass-ban ugyan lehetne nyúlkálni, viszont mire megcsinálnám, nyugdíjba is mehetnék, ha egyáltalán meg tudnám csinálni. Amúgy egyszerű lenne: a szót ki kellene másolni a vágóasztalra, onnan kivenni, megkeresni a hozzátartozó szakaszt a szótárban, kiíratni és kész is. Meg talán kezelhető sebességet is elérne a ware, de hát a gigaherz hegyek bűvöletében ez kit érdekel. Az ARexx-szel viszont nem izélgethetem a vágóasztalt, de nem is kell, mert a CEd Rexx parancsai között van egy, ami kiveszi azt a szót, amelyikkel operálni akarok, ezenkívül a CEdnek

olyanok a kérdezői, amelyek a pointer alatt nyílnak (ez fontos, mert az MCP-vel beállítottam, hogy a pointer alatti ablakot aktiválja bármelyik billentyű lenyomásakor) és Enterrel elnyomhatók (viszont közben a szerkesztő (nem a fő-) sajnos foglalt), az ARexx-szel meg lehet kototrászni filékben, füzéreket hasonlítgatni, meg ilyesmiket. Most már csak pár dolgot kell megkreálnom, mint pl. egy kevésbé lassú keresést, meg ilyesmiket (de ezt már régebben Amosban és Blitzben is elkészítettem, nem lesz nehéz ARexxben is).

Lássuk a medvét röviden

A kurzor alatti szót fel kell venni és átadni a porton keresztül a szkriptnek. A makró megnyitja - nálam legalábbis - az 'LSD_Eng-Hun.dat' állományt (LSD:LSData-ban) és keresgél benne. Ha nem talál, akkor beüzen, ha van találat, akkor azt kiírja. Tényleg ilyen egyszerű!

Egy kicsit bővebben (közben - majd, ha odaérünk - nézd a forrást is).[3]

Először is, hogyan lehet egy bill lenyomásával (nem azt a Bill-t kell lenyomni! Bár az ötlet jó, de attól még nem indul a stuff) a CEdből elindítani egy ARexx makrót? Nem vészes:

0. Begépeled egy pure szöveg editorban (Ed, EditPad, Memacs, CEd, GEd) a forrást, majd elmented a 'REXX:' könyvtárba, mondjuk 'szotar.ced' néven.

1. Elindítod a CEdet - ha nem abban dolgoztál eddig -, mert a Special menüjének DOS/ARexx interface almenüjéből nyomulunk tovább.

2. Az Install DOS/ARexx command... opciót kiválasztva kirak egy szöveg kérdezőt, amelyben megadod, hogy melyik funkció billentyűvel kívánod a makrót indítani. Majd szintén szövegkérdező jön, amiben a makró nevét kell megadnod. Ezért kellett a REXX: könyvtárba rakni, mert itt nincs ám állomány-kiválasztó.

3. A Save DOS/ARexx commands... menüelem már kirak egy kiválasztót, amivel elmentheted a dolgokat, hogy a későbbi indításoknál ne kelljen újra installálni. Ha ugyanebben az almenüben lejjebb nézel, láthatod, hogy a megadott funkció billentyűhöz rendelt makró neve ott is megjelent.

Ha esetleg a funkció billentyűk túl messze vannak, nem baj, átteheted CEd makróként bárhová, vagy megnövesztheted a körmeidet is.

Most, hogy hozzárendelted a makró indítását egy ujjmozdulathoz, lássuk a forrás elejét.

```
OPTIONS RESULTS    datadir = 'LSD:LSData'
datafile = 'LSD:LSData/LSD_Eng-Hun.dat'
IF EXISTS(datadir) THEN DD = 1
  ELSE
  DO
  SAY 'az LSD: nélkül nem műkszik!'
     SAY 'majd legközelebb...'
    EXIT
   END
IF ADDRESS() = 'CYGNUSED' THEN DD = 1
ELSE
DO
SAY 'a CEd-ből kéne indítanod!'
SAY 'majd legközelebb...'
EXIT
END
```

Leellenőrizzük, hogy az 'LSD:' assignolva van-e és benne egy 'LSData' könyvtár is szerepel-e. Most kihagytam az Assign kreálást ARexxből, tedd be a user-startupba az LSD kijelöléseit. Még lehetne ragozni, hogy a szótár állomány ott vagyon-é (cseréld ki a 'datadir'-t 'datafile'-ra), de mi most hiszékenyek vagyunk. A második ellenőrzés arra jön, hogy vajon CEdből indult-e a makró, mert máshonnan nem dolgozna korrektül (sehogy). Ezekre az ellenőrzésekre elpocsékoltunk két IF szerkezetet és tucatnyi sort. Rövidebben is lehetne:

```
IF EXISTS(datadir) & ADDRESS() ='CYGNUSED' THEN DD = 1    ...
```

(A 'DD' persze nem kell, csak sumákoltam egy kicsit.) Most hirtelen nem tudom, hogy ARexxből hogyan lehet megvillantani a képernyőt, de hidd el, hogy meg lehet.

```
GETWORD
keresett_szo = result
keresett1_szo = UPPER(keresett_szo)
IF keresett_szo ~= "0" THEN DD = 1
ELSE
DO
DM 'mégis, melyik szót????'
EXIT
END
```

Ezzel rögtön a sűrűjébe vágtunk. A Cedből - a fentiek szerint - indított makróknál nem kell a 'CYGNUSED' portnevet megadnod, tudja ő, hogy mi szól neki. A 'GETWORD' a CEdé és azt mondja, ugyan nézd már meg a kurzor mely szóban van, vedd fel azt és - mivel az elején az 'OPTION' parancsnak 'RESULTS' a paramétere - tedd a 'result' változóba. Onnan gyorsan áttesszük egy másikba, mert így a 'result'-ba máskor is lehet pakolászni, meg így szokás. (Fontos: nem hagyunk a 'result'-ban infót, hogy majd ha kell, elővesszük, mert abba mások is pakolászhatnak! (És nem kérdezzük meg N2-től, hogy hogy van, mert végül elmondja! - alszerk) A 'keresett1_szo' változóba azért tettem át, mert így megmarad az eredeti is és a csak nagybetűs változata is. A keresett és a megtalált szót is érdemes nagybetűssé alakítani, mert az ARexx összehasonlításkor pölö a 'Write' és a 'write' szót különbözőnek mondja. Aztán megint ellenőrzünk, mégpedig azt, hogy a kurzor szón állt-é. A 'DM' szintén a CEd-nek szól és kiírja a megadott füzért az ablakának a tételsorába. Még ki lehetne zárni a munkálatokat, ha a kurzor nem betűn áll, meg ilyesmik, de ezt már nem nehéz belefűzni.

Ha megvan a szó, akkor megnyithatjuk olvasásra az 'LSD_Eng-Hun.dat' állományt. Persze, hogy rögtön le is ellenőrizzük a megnyitás sikerességét, az ördög nem alszik.[4] A 'csati' az kell, mert majd ezzel hivatkozunk a megnyitott állományra.

```
   IF ~OPEN(csati, datafile, 'R')
THEN DO
 SAY 'nemtom megnyitni!'
 EXIT
 END
 eleje = 1
 hossz = SEEK(csati, 0, 'E')
 pozicio = hossz / 2
 talalt = 0
 nem_talal = 1
```

A változókról majd amikor használjuk őket értekezem, kivétel a 'hossz'-ról, ami az állomány méretét (hosszát) adja meg jelenleg. Ezt az értéket a legegyszerűbben a SEEK() függvénnyel kaphatjuk meg. Az állományban történő manipulációk után a következőképpen zárhatjuk le (majd):

```
   CLOSE(csati)
```

Rögtön két porblémával találhatod szemben magad: ebben az állományban több sorban van egy-egy kivenni kívánt szakasz és az ARexx egy kicsit lassú ahhoz, hogy megszámoltassunk vele 561.213 sort, tehát a sorok max. számát tudatni kéne a makróval (hogy miért nem, arról később). Viszont Lujza logikusan alkotta meg az adatbázist, az egyes szakaszokat egymástól az '&' karakterrel választotta el (utána soremelés, az angol szó, vagy kifejezés, megint soremelés, majd a fordítása(i)). Tehát, ha megtalálta a

makró a kérdéses szakaszt akkor beolvassa '&'-től '&'-ig, majd ezt fogjuk kiíratni. A soros keresést elvetettem, mert egy százsoros állománynál még jó, de itt nagyon lassú. Az ún. bináris keresési módot választottam. Vegyük az alábbi példát:

aaaa
bbbb
cccc
dddd
eeee
ffff
gggg
hhhh
iiii

Ha a fenti részben a 'hhhh' sorozatot sorosan keressük, akkor elölről kezdve a 8. kereséssel (és természetesen összehasonlítással) találhatjuk meg. Nézzük csak, binárisan hány lépés ugyanennek a füzérnek a megtalálása.

1. Megnézi a középsőt ('eeee'). Nem talált (hehe). A keresett szó kisebb, mint a megtalált? Nem!

2. Akkor a mostani pozíció és a vége közötti középső sorra áll ('gggg'). Jó? Nem! Kisebb? Nem!

3. Megy tovább a vége felé, ismét megfelezve ('hhhh'). Na végre megtalálta és csak három lépésből.

Mennyi lépés is kell maximum egy 561213 soros állományban a legmesszebbi kereséshez? Sorosan ahány sor van, binárisan max. 20. Azért - főleg ARexxben - nem mindegy, hogy hányszor kell egy találatért a lemezhez nyúlkálni, hasonlítgatni, stb! Ne kötözködj, én is tudom, hogy az sokkal gyorsabb, ha bevisszük a memóriába - nem a RAM lemezre - cakkundpakk és ott szöszmötölünk az adatokkal.

Arról még nem is volt szó, hogy egyes nyelvekben lehet soronként is léptetni egy-egy szövegállományban a pozícionálást, de az ARexxben a mutató mozgatására csak a SEEK() függvényt találtam (majd meglátjuk, hogy mozgatja azt a frányа mutatót az összes irogatás és olvasás is, de kívülről megadott pozícióra vinni csak a SEEK() tudja), az meg karakterenként működik. Így nem félmillliónyi helyre lehet ugrálni keresés közben, hanem majdnem hétmillióra (nálam 6963255 byte). Ez megint megnöveli a keresési időt (a max lépés 24; jó mi? Megtizenszereződött a lehetséges kezdőhelyek száma, de a max. lépéseké csak ötödével lett több!). Viszont - ha jól látom - sorokat már tudok olvasni a READLN()-nel. Na legalább a szavakat nem kell karakterenként beolvasni, összerakosgatni stb.

A keresést két részre osztjuk: Egyszer ugye megvan a hely (a 'pozicio' változó értéke, pillanatnyilag az állomány közepe), ahova rakjuk a mutatót és az előtte lévő első és karaktert keressük (mert az utána lévő sor lesz az, amit összehasonlítunk).

Mivel nem tudhassuk előre, hányszor kell megnéznünk, hogy az éppen beolvasott karakter vajon micsoda, ezért én egy hátultesztelő ciklust választottam - pedig jöhetett volna egy végtelen is BREAK-kel a találatkor.

```
DO UNTIL talal = '&'
   SEEK(csati, pozicio)
   talal = READCH(csatorna)
   pozicio = pozicio - 1
END
```

Ezután az '&' utáni sor elejére pozícionáljuk az olvasást es a READLN() függvénnyel beolvassuk. Majd ezt kell összehasonlítani a keresett szóval. De a fenti példa lassú nagyon - el is vetettem -, mert ugye karakterenként kell olvasni, összehasonlítani. Ez olyan 1-3 másodperc körüli időre jött ki egy-egy '&' megkeresésénél. Húszlépéses keresésnél ugyan ki fog kb. egy percet várni a fordításra? Ennyi idő alatt papír szótárból is kikeresem! Találtam jobb megoldást. Majd később elmesélem - mert amikor idáig értem, teljesen átvariáltam a fentieken kívüli részt, de nem volt erőm átírni a cikket -, most nézzük, hogyan folytatódik a makró.

```
DO UNTIL talalt = 8
   nem_talal = nem_talal + 1
   call keres

   IF talalt = 1 THEN DO
      CALL beolvas
      OKAY1 szakasz
   END
 IF talalt = 2 THEN pozicio = (eleje
+ hossz) / 2
 IF nem_talal = 24 THEN talalt = 0
   IF talalt = 0 THEN DO
      hiba = 'nem találtam:
'||keresett_szo
      DM hiba
      CLOSE(csati)
      EXIT
   END
END
CLOSE(csati)
EXIT
```

Eddig tartott a makró fő része, ha C forrás lenne, akár 'main'-nek is nevezhetnénk. Az utolsó két soron kívül az egészet egy DO UNTIL ... END hátultesztelő feltételes ciklusba raktam. Ez addig ismétli önmagát, amig a 'talalt' valtozó értéke nem lesz 8 (vagy meg nem sértődik egy kilépésen). Ez csak akkor lesz, ha találat is lesz. A 'nem_talal' változó távvezérli az iterációt, azaz hogy mégis hanyadszor nem találja meg a keresett szót. Akkor lényeges, amikor értéke eléri a 24-et, mert ennél többszöri keresésnek binárisan ekkora állományban nincs értelme. Ezután meghívjuk a 'keres' felhasználói függvényt amely megnézi, hogy az aktuális pozíciót követő első '&'-et követő első sort a keresett szóval megegyező foglalja-e el. Ha igen, akkor a 'talált' változó értéke 1, ha nem, akkor 2. Ha a 'talalt = 1', akkor meghívja a 'beolvas' felhasználói függvényt, ami beolvassa a keresett szónak megfelelö szakaszt és kiírhatóvá fésüli. Az 'OKAY1' parancs már megint a CEdnek szól és semmi mást nem csinál, mint kirak egy egygombos requestert, amelyben megmutatja a 'szakasz' változó tartalmát.

Ha a 'talalt = 2' az azt jelenti, hogy a 'keres' függvény nem találta a megadott pozíción a keresett szót, ezért újra kerestetni kéne vele. De hol? Ezt mondjuk meg neki a 'pozicio = (eleje + hossz) / 2' kifejezéssel. Ahhoz, hogy megtudja, hogy előre, vagy hátra keressen, a 'beolvas' függvényben variáltuk az 'eleje' vagy a 'hossz' változó értékét. Amúgy egyszerű, ha a keresett szónál hátrébb van a megtalált, akkor az eleje felé kell keresnünk, ellenkező esetben a vége felé.

Ha már huszonnegyedszer nem találja kedvenc 'keres' függvényünk a keresett szót, akkor nagy valószínűséggel már nem is fogja, tehát azt hazudjuk neki, hogy 'talalt = 0'. Ezt rögtön le is kezeljük egy IF ... THEN szerkezettel, amely pont arra van itt, hogy ha nincs találat, akkor azt kiírja a tételsorba, bezárja a megnyitott állományt, majd kilepjen a makróból.

Ha nem talált ugyan, de még van esélye, mert a 'nem_talált < 24', akkor újra végigrohan a cikluson.

Ha sikerül kilépnie a ciklusból, mert a 'talalt = 8' (ezt majd a 'beolvas' függvény állítja be, ha végzett), akkor - biztos ami biztos alapon - lezárjuk az állományt és befejeztetjük a makróval a végrehajtást (EXIT).

Mint említettem volt, léteznek olyasmik, mint felhasználói függvények. Ezek hívása, visszatérése hasonló a normál függvényekéhez - akár szubrutinnak is hívhatnánk őket -, csak ezeknek a forrása a makró forrásában van. Most csak két f. függvényt használunk, amelyek nem is valami bonyolultak. Az első a 'keres':

```
keres:
/* kereső szubrutin */          pozicio
= TRUNC(pozicio)
  SEEK(csati, pozicio, B)         DO
UNTIL sor = '&'
    sor = READLN(csati)
  END
    talalt_szo = READLN(csati)
  talalt1_szo1 = UPPER(talalt_szo)
            IF talalt1_szo1 >
keresett1_szo THEN hossz = pozicio
    else eleje = pozicio
  talalt = 2
    IF COMPARE(keresett1_szo,
talalt1_szo1) = 0 THEN talalt = 1
    RETURN
```

A 'pozicio' nevű változó vezeti rá az első két sorban, hogy hol kezdje a keresést. Mint láthatod, a TRUNC() függvénnyel levagdostam róla az esetleges tizedesjegyeket, mert pölö a 152.5-öt állományban való keresésnél nem igazán fogja értékelni és hibajelzéssel rálép a fékre.

A ciklus a szokásos. Itt van a legnagyobb változás a korai változóhoz képest, amiről előrébb már írtam. Nem READCH()-val, hanem READLN()-nel olvasunk be. Ez jóval kevesebbszer nyúlkál az állományhoz. Figyelitek a forráskészítés közbeni optimalizációs technikámat? (Ne merd még egyszer azt mondani rám, hogy 'niemand'!) A READLN() jelenleg beolvas egy sort. Ha az nem csak egy és jelből áll, akkor már nem kell SEEKelni, ez a függvény a következő meghívásakor az előzőleg beolvasott sor utánit olvassa be. Ha nem a következő sort akarnánk beszipkázni, na akkor kellene sékelni!

Ez volt a keresés első - és könnyű - lépése. Kikerestük az első '&' karaktert és beolvastunk egy szót, vagy kifejezést (valahonnan a közepéről), amit össze kívánunk hasonlítani a szövegből kiemelt szóval. Szintén nagybetűssé alakítjuk, mint a keresett szóval tettük, hogy valamivel könyebb legyen az összehasonlítás. Először egy IF ... THEN szerkezettel megnézzük, melyikük nagyobb (amelyik erősebb, netalán hátrébb sorolható az angol ábécé-rend szerint). Ha a beolvasott szó nagyobb, mint a keresett, akkor az állomány eleje felé fogunk keresgélni, ha fordítva vagyon, akkor ellenkezőleg, a vége felé. Így nehézkes elmagyarázni, ezért egybeírva mutatom meg a következő pozíció meghatározásának műveletét:

```
  IF talalt1_szo1 > keresett1_szo
THEN hossz = pozicio
    else eleje = pozicio
  talalt = 2
    IF talalt = 2 THEN pozicio =
(eleje + hossz) / 2
```

A példából jól látszik, hogyan és mit csinál a makró, ha a két szó nem egyezik meg (bezzeg egy átlagos program most megrántaná a vállát, vagy sértődötten duzzogva elvonulna meditációs pózba). Megnézi, merre van a különbség és arra megy. Na ezt elmagyarázom[5]:

Van egy 1024 bájtos állomány. Az első lépés, hogy a közepét nézzük meg. Ezt nem kell számolni, 512. Eztán lépjünk hátrafelé, a mostani pozízió és a vége közötti rész közepére. Az 'eleje' változó értékét átírjuk a 'pozicio'-éval. A képlet szerint ekkor a '(512 + 1024) / 2' számú bájtra (768-dik) lépünk. Ott kiderül - némi összehasonlítás után -, hogy a keresett dolog innen az eleje felé van. Most a 'hossz' változóba fogjuk a 'pozicio' értékét berakni, az 'eleje' marad, ami volt. '(512 + 768) / 2' (=640) bájtra lépünk és így tovább, amíg nincs meg a keresett objektum. Igen ám, de ilyenkor az a porbléma, hogy ha nem találja a cuccot (mert nincs), egy idő után hajlamos mindig ugyanazt a számot végeredményként visszaadni és így egy végtelen ciklusba kerülhet. Sebaj, mert a 'CTRL + C' mindig használható. De mi lusták vagyunk és tudjuk, hogy hány lépés kell maximálisan, hogy megtaláljunk az adott méretben valamit, ami biztos, hogy benne van. Ez pedig a kettő annyiadik hatványa, amennyivel elérjük az összes lehetséges pozíció számát. Ehhez - biztos ami biztos - hozzáadunk egyet és ha eléri az ennyiedik lépést és nem találta meg a keresett akármit, befejezzük a munkát és szólunk, hogy ilyen nem található. Remélem, így már érthetőbb voltam...

A 'COMPARE'() függvénnyel nézzük meg, vajon egyforma-e a két compadre. Ha igen, akkor beállítjuk 'talalt = 1', hogy a fő forrásrész is megtudja és beolvassa a szakaszt és rögtön ki is írja. Ezután vége is van a függvényünknek, visszaadja a vezérlést a hívása utáni résznek.

A második felhaszn. függvény a 'beolvas':

```
beolvas:
 /* a megtalált szakaszt beolvasó
szubrutin */
  szakasz = talalt_szo
  DO UNTIL sor = '&'
  sor = READLN(csati)
  szakasz = szakasz||'a'x||sor
  szakasz = STRIP(szakasz, 'T', '&')
  END
  talalt = 8
  RETURN
```

Ez semmi érdekeset nem csinál, csak beolvassa a megtalált szóhoz tartozó szakaszt soronként, összeállítja egy füzérbe pakolva - a sorok végére egy-egy soremelést téve. A végéről azért még levágjuk az utoljára hozzárakott '&' karcsit és meg is van a füzér, amit ki akarunk íratni. Ezután 'talalt = 8', hogy a fő részben kiírjuk a szakaszt, végre megszabaduljunk a ciklusból és a makrótól.

Azt hiszem, nincs értelme tovább ragozni, ha valamit esetleg nem értesz, vagy kiváncsi vagy, hogy az ARexx vmelyik függvénye, vagy parancsa mit, miért, hogyan csinál, azt a B.N.A.K. #2.-ben valaki már leírta előttem (157. o.).

Amúgy nem egy nagy *vaszisztdasz* a stuff, ha átvariálom, kicsit még optimalizálom, kiszedem az üres és megjegyzés sorokat, max. 60 sor az egész. És működik. Utánamértem, eddig minden találatot 1 sec-en belül kiír. Nem hinném, hogy ennél gyorsabb kellene. Nem akarok eldurranni magamtól, de így sebzetten, félkézzel is csak max. két félnapot foglalkoztam (nappal nem, mert nagytakarítás, kárpittisztítás, meg padlószőnyeg lerakás van) a szótár makró elkészítésével, tesztelésével, közben doksi kurkászással és a cikk megírásával multitaszk üzemmódban (és még MP3 is szólt néha). Tehát elég könnyű feladat volt. Most jönnek a nehezítések. Ezeket nem mind készítettem még el, csak felvázolnám:

1. Vannak a szótárban több szóból álló císzavak is. Olyan szótárat kéne csinálni, amely akár kifejezéseket is megtalál. A gond, hogy a CEdből nem tudok két, vagy három szót is automatikusan kiemelni, a szó utáni köv lépés az egész sor. Na meg mi van, ha a kifejezést elválasztja közben valahol egy soremelés?

2. A szótár állományban vannak olyan szavak, amik több szakaszt is elfoglalnak. Keress rá pl. az LSD-ben

a 'say' szóra és a makróval is. A makró csak az egyik szakaszt mutatja meg. Az LSD mindet. Ezt vszínűleg az LSD az index állománnyal teszi, majd rákérdezek a Lujzától. Közben beszéltem vele, négybájtonként címeket tartalmaz a szótárhoz, így ARexxben akár le is mondhatok róla.

3. Meg lehetne csinálni, hogy kétgombos req.-t rakok ki, ahol az egyik gomb elnyomja, a másik a következő szakasz tartalmát rakja ki. A CEd-ben van erre is parancs. Mármint a kétgombos kérdezőre.

4. Érdekes, hogy a szótárban csak egy részéig vannak ébíszí sorban a szakaszok, utána kicsit meg van kavarva. Valószínűleg (biztos) szintén az index filével keresgél az LSD. A makró ebben a részben tuti, hogy nem tud keresgélni, én meg nem fogok egy félmillió soros állományban rendezgetni, hogy stimmeljen a ware. Persze jó pénzért... (Azt mondod, hogy a pénz nem boldogít? Ja. De a hiánya sem!)

Ez utóbbinál egyszerűen szintén egy ARexx szkripttel lehet bóklászni. Beolvassuk az első szakasz kezdőszavát, és végigkotorjuk az állományt ennél kisebb kezdőszó után. Ha van, elérakjuk szakaszostól. És így tovább, míg végére nem érünk. Azt is meg lehet csinálni, hogy az egybetartozó szakaszokat összefűzze, meg ilyesmiket. Sebaj, látom már miről lesz újabb ARexx cikk a köv. számban (még mindig nem az enyémben): Szótár buheráló makró, meg más szövegszerkesztőre átírás. Esetleg én is írok egy szótárprogramot - Amiga Basicben, vagy Javaban -, amelyik természetesen sokkal jobb lesz, mint a többi.

Közben már egy ARexx szkriptet végigküldtem a szótáron, a megegyező szavakhoz tartozó szakaszokat összefűzettem, a kiejtést (abszolút nem érdekel fordítás közben hogyan szólna in voice egy szó) meg ilyesmiket kiszedettem és a többszavas címszavakból is az első párat berakattam az első szavuk szakaszába. De aztán különvettem a példa szövegeket. Pl.:

```
&
accident
1. véletlen(ség);
2. baleset, szerencsétlenség;
&   accident insurance = baleset-
biztosítás
accident ward = baleseti osztály
accident by = véletlenül, esetleg
...
&
```

A mostani makróhoz csak annyit, hogy gyorsan át kellett írnom a 'beolvas' nevezetű felh.függ.-t:

```
beolvas:
/* a megtalált szakaszt beolvasó
szubrutin */
szakasz = keresett_szo ; vazzeg=0
  DO UNTIL vazzeg = 1
    sor = READLN(csati)
    szakasz = szakasz||'a'x||sor
     if sor = '&' THEN szakasz =
STRIP(szakasz, 'T', '&')
       ELSE ITERATE
    sor = READLN(csati)
    elso_szo = WORD(sor, 1)
      if elso_szo ~= keresett_szo
THEN
       DO
        OKAY1 szakasz ; vazzeg = 1
        END
       ELSE
        DO
          OKAY2 szakasz
    IF result = 1 THEN vazzeg = 1
            ELSE vazzeg = 0
          szakasz = sor
        END
  END
 talalt = 8
   RETURN
```

(talán lesz valahol egy kép is a megjelenítésről) A lényeg - azon kívül, hogy a kapaszkodjon a mailra rögzíthető csipkésszélű négyzet -, hogy kb. ugyanúgy beolvassa egy fűzérváltozóba a szakaszt, de utána megnézi, hogy a következő első sora nem-e a keresett szóval kezdődik. Ha nem, akkor ugyanazt csinálja, mint az előző verzió. Ha igen, akkor kétgombos kérdezőt rak ki, amiben a 'Cancel'-re kattintva (hívógomb = 'Amiga + C') megmutassa a köv.szakszit.

Ja, a szlengeket is kiszedtem (doksifordításnál a legritkább esetben foglalkozom a készítő dolgaival) és máris sokkal kisebb (majdnem felével) lett a szótár. Igaz, szegény szkript két napig molyolt vele, de megcsinálta...[6] Ja, én meg egy éjszakán át, mire elkészült egy szkript, ami egy lépésben keszedte a kiejtések 85%-át, közben a magyarázatokat benne hagyta (azok is '[]' ben vannak), a kiszedett dolgokat egy filébe rakta, de a képernyőre is kirakta, hogy lássam, ha valamit elront, stb.

A szoftvermágus, akit nek híjnak

N2-

Na itt jönnek a lábszagú jegyzetek (végjegyzetet akartál írni, ugye? - a lusta törd.)

1. Úgyis tudom, hogy nem az ARexx miatt olvassátok ezt a cikket, hanem brilliáns logikám, rádiókabarét megszégyenítő humorom, utolérhetetlen írástechnikám és - az általatok is elsajátítani kívánt - kiváló hüjjessírásom miatt.

2. Mégegyszer: nem a készítőt akarom piszkálni! Nagyon jó kis programot csinált. Tetszik, hogy nem kell a forrás ablakából átlépnem a szótárába. Egyébként onnan ismerem (nem a készítőt, hanem a proggyt), hogy a haverom már regisztráltatta, nála nézegettem, de nem másoltam át (magyar programot elvből nem lopok! még mindig)! Ha megjön a munkanélküli segélyem, akkor én is regisztráltatni fogom. Lehet, hogy mire ezt olvasod, már meg is van...

Már évek óta nézegetem, tesztelgetem az Amigás programok egy részét és nagyon, nagyon lesújtó véleménnyel vagyok a programozók többségéről. Még jó, hogy én nem értek a programozáshoz. Így legalább szidhatom azokat, akik értenek, vagy csak mondják magukról. Mélyen Tisztelt Programozó Urak és Szoftver Mágusok! Nagyon nagy munka volna bugtalan (bugatlan?), egyszerű és kényelmesen használható alkalmazásokat készíteni? Most itt nem éppen az említett programok szerzőire gondolok. Az igazság az, hogy mióta Alan elhagyott minket, még egy favágó is meg tudná egy kezén számolni a korrekt (hibátlan) programokat kiadó programozókat. Nem akarok a programozók ellen uszítani, sőt elárulom, hogy egyszer egy délafrikai búvárkodásom idején találkoztam valakivel, aki szereti is őket. Azt mondta: savanykás, tormás szósszal egyenesen isteniek...

3. Hát, a teljes forrást nem fogod egyben megtalálni a magban. De egy ügyesebb ember simán elkészítheti a szövegben elrejtett részek összerakásával. Persze nem azért, mert irigy, vagy gonosz lennék! S azért sem, mert nem tudtam megcsinálni. Ez természetesen aljas rágalom, az égiek a tanúim rá. Csak a szokásos rosszindulatom miatt teszem ezt. Naná, majd mindenféle forrásokat gépeltek befelé holmi

Amigás magazinokból amelyek működnek (a magazin és a forrás is, milyen érdekes) és naná, hogy ingyen. Természetesen a forrás megvásárolható és regisztrálható nálam egy emilért. Ennek az emilnek a következőket biztos, hogy nem szabad tartalmaznia: 1 = készpénz, 2 = aranyrúd, 3 = mindenféle dícséretek akár rólam, akár a szkriptről. Winsuxxos vírus nyugodtan lehet benne, mert kicseréltem a hűtőt 'ablakok'-ra. Az jobban fagy.

4. Tuti, hogy nem alszik, mint ahogy mostanában én sem valami sokat. Bizonyíték a nevezett személy álmatlanságára, hogy akárhogy nyitom meg, ha az 'OPEN(csati, datafile, 'R')' függvényre kerül a végrehajtás, a CEdben a tabulátor mérete 1-re vált. Ki érti ezt... Mindegy. Most nem fűzöm a forráshoz (mert már lassan az ötödik oldalra mászok át, de nálam 'TAB SIZE = 2'), de a kilépés(ek) elé kell berakni a CEd-nek a tabuláció méretét beállító parancsát. Jó keresgélést. (Hányszor mondjam, hogy a programokkal együtt a doksijukat sem árt átmásolni?)

Másik bizonyíték, hogy az illetőnek fel van támasztva a szemhéja: Tegnap bekapcsoltam a gépet, nagy füstölés, gyorsan kikapcs. Szellőztetés, leskelődés, nem látok semmi érdekeset (hacsak azt nem, hogy a szemben lévő házban a Gizi már megint egy szál pendelyben grasszál nyitott ablak és elhúzott függönyökön túl... Egyszer fel fog borulni a ház, mint anno a Pajtás a Balatonon. Elmesélem: volt valami látnivaló az egyik oldalon, minden utas odatódult, aztán Poseidon katasztrófa...), az egyik IC sem meleg és egyéb alkatrészeken sem látni égésnyomokat. A legjobb az, hogy amit eddig műveltem az alaplappal - több különböző házba szerelés, forrasztgatások, stb - az öt éve alatt, már azon csodálkozom, hogy még soha nem romlott el! Ja kérem, ez nem holmi dzsunkán szerelt hogyishíjják! Ez (dzsunkán szerelt) Amiga! Óvatosan újra bekapcs, semmi porbléma, minden műxik. Kurkászok a gépben és látom, hogy a Derkó féle billentyűzet illesztőről a csati felé vezető egyik kábelről majdnem végig leégett a szigetelés. Szóval nem kis áramot kaphatott, ha kb. 3-5 sec alatt leolvasztotta magáról a kabátját. Lekopogom, amúgy minden működik, a gép is, az illesztő is és a billentyűzet is. Valami ötlet?

5. Tudom, hogy vannak ennél vonzóbb dolgok. Meg egyáltalán nem is érdekel benneteket az ilyesmi. De hát engem karakterre fizetnek és higyjétek el, egyszer Ti is rászorulhattok, hogy valahol binárisan keresgéljetek. Mondjuk István bácsi pincéjében biztos nem, mert ugyan az értékes nedűk ott is abc-sorrendben vannak (évjárat szerint), de nála valahogy mindig jobban esik a soros keresés. Mondjuk az első lépés ott is bináris; középen kezdünk - az elején vannak a fiatal 1-2 éves borok, hátrébb az igazi nedűk -, de aztán szép sorosan megyegetünk hátrafelé az idő múlásával botladozó lábbal, dadogó szavakkal és magyarnóták enyhe dudolászásával (naná, majd dáridózunk). Eddig még sosem sikerült az évenként kétszer-háromszor megrendezett sporttúrák egyikén sem elérnem az utolsó hordót, amely szintén valamivel magasabb nálam, viszont a 80 éves öreg születésének évében szüretelt nedű van benne. Egy kicsit elkalandoztam. Na töröld fel a nyálad és térjünk vissza. Tehát: ...rászorulhattok, hogy valahol binárisan keresgéljetek és akkor nem kell 100E HuF-ért ECDL tanfolyamra, vagy olcsóbban GpontDénesre mennetek, csak elővesztitek az Amiga Világ ezen számát és megnézitek, hogyan kell csinálni.

6. Amióta megvan a CEd, most először elszállt. Majd' 10 éve nem történt ilyen velem! Amikor tesztelés közben nézegettem a szótárállományt, észrevettem, hogy rengeteg fölösleges szóköz van benne (vagy 30.000). Na mondom a CEdnek: cserélj ki villámgyorsan minden dupla szóközt egyre! De hirtelen ám! De hogy a rossz helyeken végzett cserét észrevegyem, nem turbóra raktam a cserélést, hanem globálra. Hát egy órája szöszölt, amikor nyitnék egy új CEdet, hogy közben valamit csináljak is. Nem nyilik. Kérnék egy menüt, nem jön! De még a tételsor sem vált át. Átraknám az ablakát, hogy ikonnal indítsak valamit, a négyzet megyeget az egérmutató után szépen, ahogy illik. Felengedem az egérgombot, az ablak marad és a négyzet is, mintha még mindig nyomva tartanám a gombot. Kipróbáltam a másik rendszeremen is, ua effekt. Hát ennyit arról, hogy én még a legjobb programot is lefagyasztom percek alatt. Ezt csináljátok utánam! Trónfosztás...

Ezután ne az Arexxet, hanem engem szólítsatok nyugodtan Királynak! (Mit mondasz? Nagyon jó az én hajam, még nem lövöm be...) *(Tán tévedni tetszik: a Ced riplészelés közben teljesen lefoglalja a gépet, fittyet (és talán borsót?) hányva a taszkprioritásokkal kapcsolatos közmegegyezéseknek. Namost amíg ő riplészel, addig te az égvilágon semmit nem fogsz csinálni az Amigáddal, vagy ha mégis, az elég döcögős lesz, hogy finoman fogalmazzak - MTFÚ)*

7. YAD ez egy betűszó, amelyet a Yet Another Dictionary szavak kezdőbetűiből állítottam össze, most hirtelen nem jut eszembe, hogy melyik program nevének a mintájára. (Elértem már az 5. oldalt?) an an zán

(Na ez a vége a szokásosnál is zűrösebb - MTFÚ)

FAQ

CLI ablak

K: Mitől függ (gyk hogyan lehet beállítani), hogy a shell (CLI) a következő ablaknyitáskor mekkora ablakkal és hol kezd?

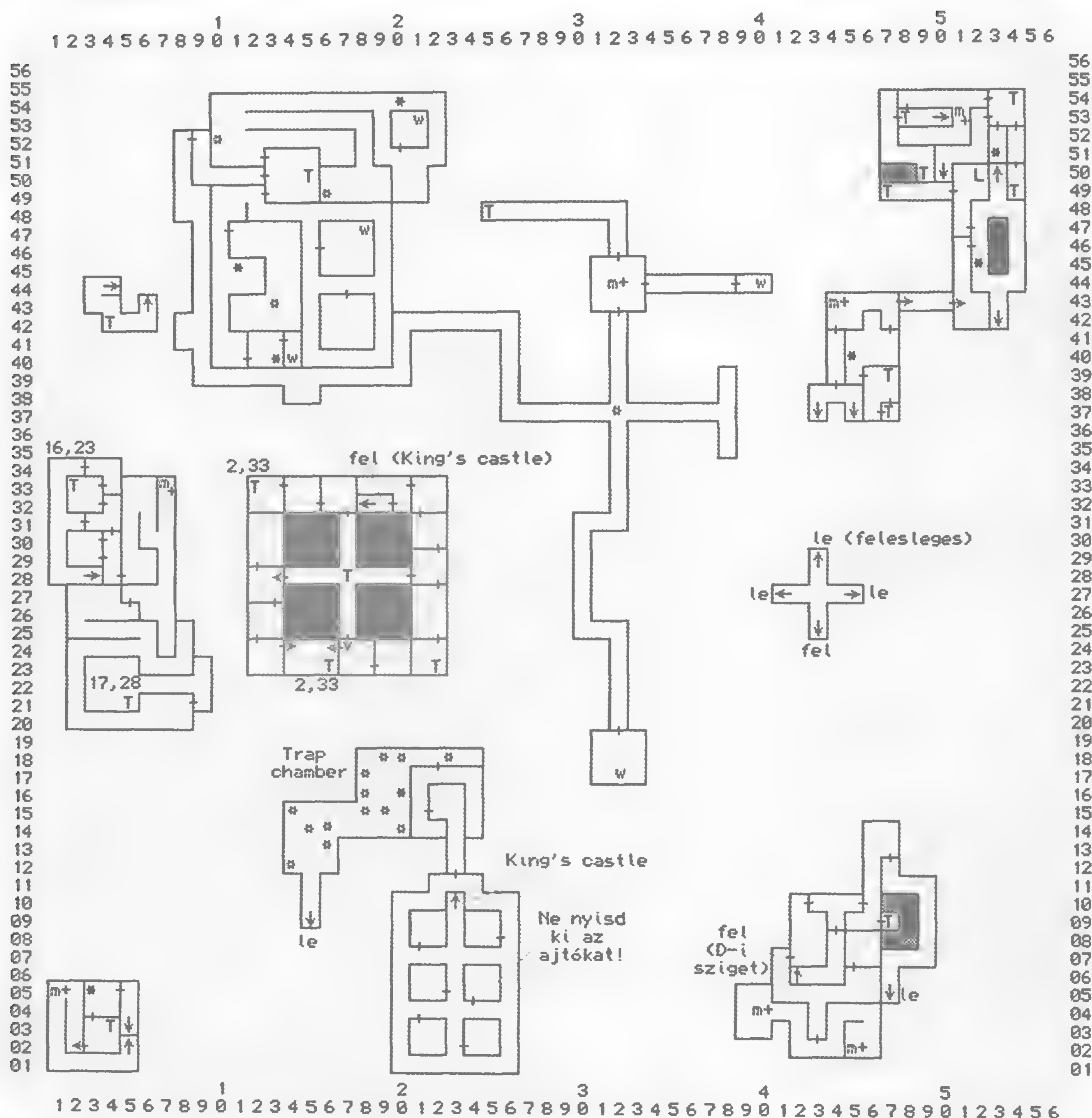
Mint mondjuk WinFosban a shift+resize, hogy megjegyezze az aktuális ablak helyét és/vagy méretét. Véletlenül már sikerült átállítanom, de nemtom, hogyan.

V: A "SYS:System/Shell.info" tooltype-jában beállítod pl. a következőt:

```
WINDOW=CLI:40/60/700/400/ablakneve
```

Ekkor kapsz egy 700x400 méretű ablakot, ha nyitsz egy shell-t és az ablak neve "ablakneve" lesz. A bal felső sarok a 40/60 pozícióban lesz. A 2. paraméter(ek) pedig ehhez képest relatív(ak) (az elsőhöz képest számolja). Ez lesz a jobb alsó sarok.

dungeon 5



Pagestream FAQ

- Mikor lesz magyar nyelvű PageStream?

- Nemsokára. A béta változat már elkészült, a menük magyarul beszélnek, nyár végére a teljes lokalizáció is meglesz.

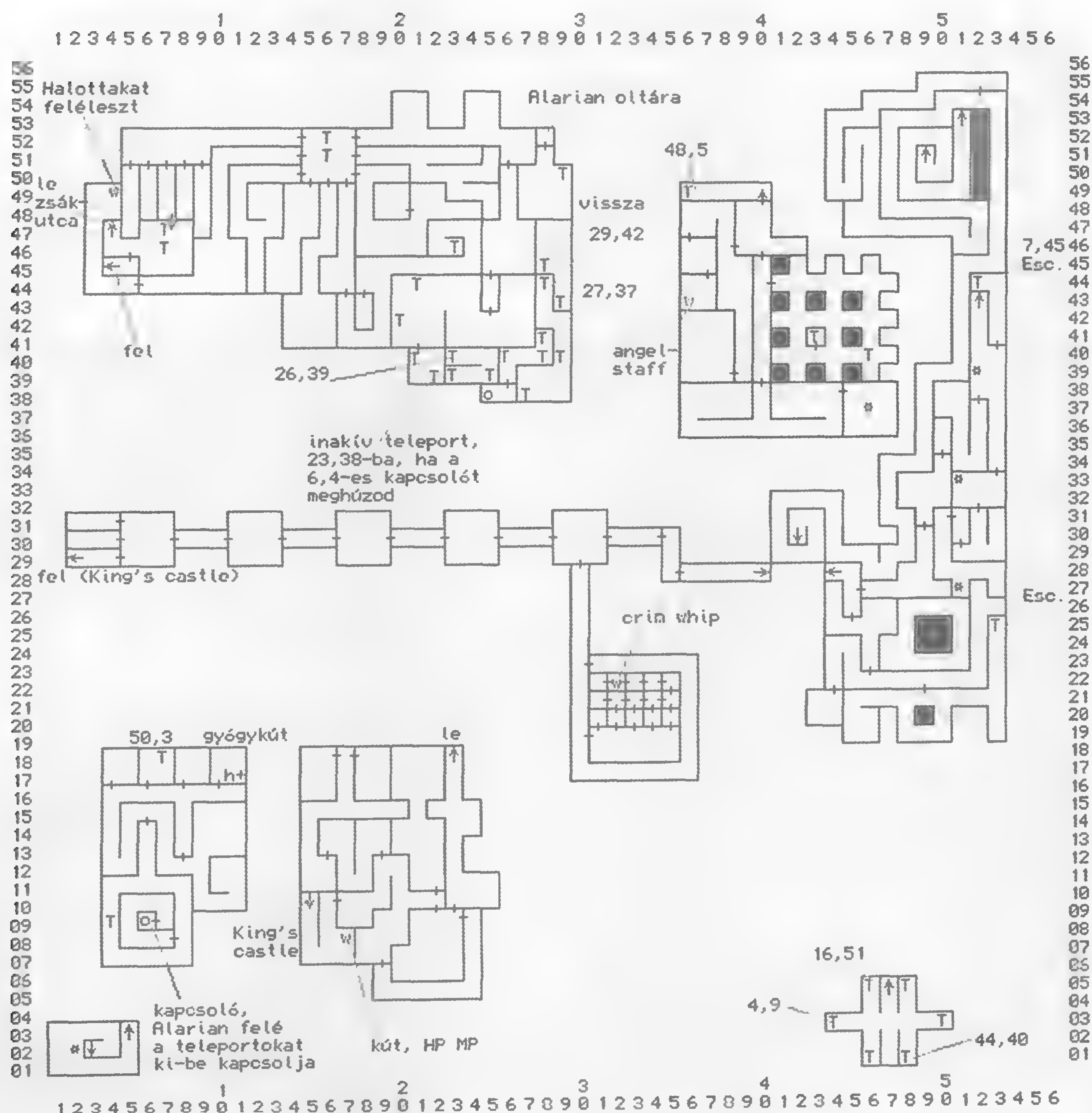
- Sosem tudom, mi van a vágóasztalon: kép, szöveg vagy más valamilyen objektum. Nem lehet valahogy megnézni, anélkül, hogy be kellene szúrnom valahova?

- A legjobb, ha a Pagestream nem dokumentált - de nagyszerű - tulajdonságát használod. A vágóasztalra nemcsak a Cut meg a Copy paranccsal helyezhetsz bármit, hanem úgy is, hogy egyszerűen kihúzod a kívánt objektumot az oldal mellé (a dokumentum ablakában, a szerkesztett oldal mellé). Ha ezután lapozol, észreveszed, hogy az oldalra húzott tárgy végig ott marad - hiszen egyik oldalhoz sem tartozik.

- Amikor a nyomdába küldöm a szerkesztett magazint, jó lenne, ha azok az oldalak kerülnének egymás mellé, amelyek a valóságban is ugyanazon a lapon vannak (tehát 24 oldalas lap esetén például a 9-es és a 15-ös lapok egymás mellett találhatóak).

- Hehe... abban a városban, ahol

dungeon 6



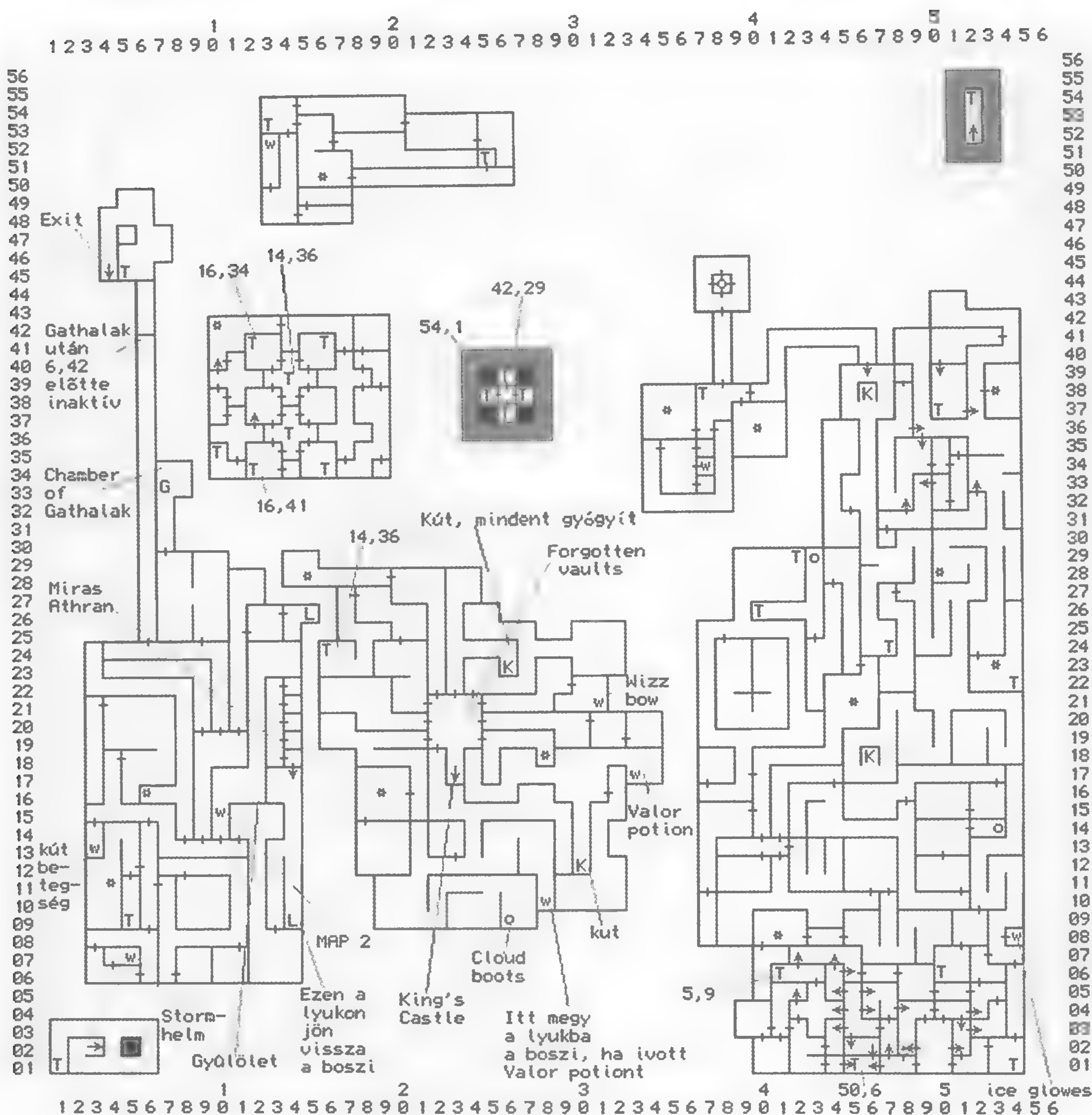
lakom, a sok rengeteg agyú pc-s csodajúzer rendszeresen azt csinálja, hogy kétszer akkor lapokat készít (tehát A4-es magazinhoz A3-as fekvő lapokat), majd szétdarabol egy újságot, megnézi, hogy melyik oldal mellett melyik szerepel és úgy készíti el az egyes lapokat. Ha egy cikk átfolyik a másik oldalra, akkor néhány percig keresgél. Namost egy Amigás ilyenkor megnyitja a nyomtatási ablakot, ott az imposition menüben kiválasztja a Signature opciót és hátradől...

- A Layerekről egy árva szó sincs a dokumentációban, de még a csodálatos BNAK2-ben sem, aminek a borítóját Unreal készítette. Hogyan használhatom őket (mármint a layereket)?

- Először is tanuljuk megy, hogy a layer (réteg) = rajzok. A rajzok akár több rajzból is állhatnak. Ezeket hívjuk rétegnek. Minden, amit a rétegekkel tehetsz, már eddig is elvégezhető volt a rajzokkal (például egy arc az egyik rétegen, a két szem rajza pedig egy másikon). A rétegeket is elrejtheted, más rétegek alá/fölé helyezheted, kivághatod, átméretezheted őket stb.

A Layers palette (ablak) kapcsolói balról jobbra:

1. Új layer (rajz)



2. Layer info (itt nevezheted át)

3. Törlés - mármint a layer törlése, nem pedig a benne található rajzoké. A layer nélkül maradt rajzok a "szülő-layer"-be vándorolnak át.

4. Felfelé mászik egyet a layer (a legfelső látszik teljesen, és eltakarja az alatta lévőket)

5. Lefelé mászik a layer a többi layer között

A layerek mellett (tehát nem az ablak tetején, azokat most tárgyaltuk ki) kis ábrákat találsz. Ezek sorban:

1. Aktív layer jelző. Amelyik layerben van valami, amellett megjelenik a kis toll rajza. Elég, ha rákattintasz az egyik layerre, az máris aktívvá válik.

2. a + és a - jelek. A + jel azt mutatja, hogy abban a layerben van egy további. Ha rákattintasz, legördül, megmutatja tartalmát és mínusz jellé változik (kicsit úgy, mint MAC-en a könyvtárstruktúra).

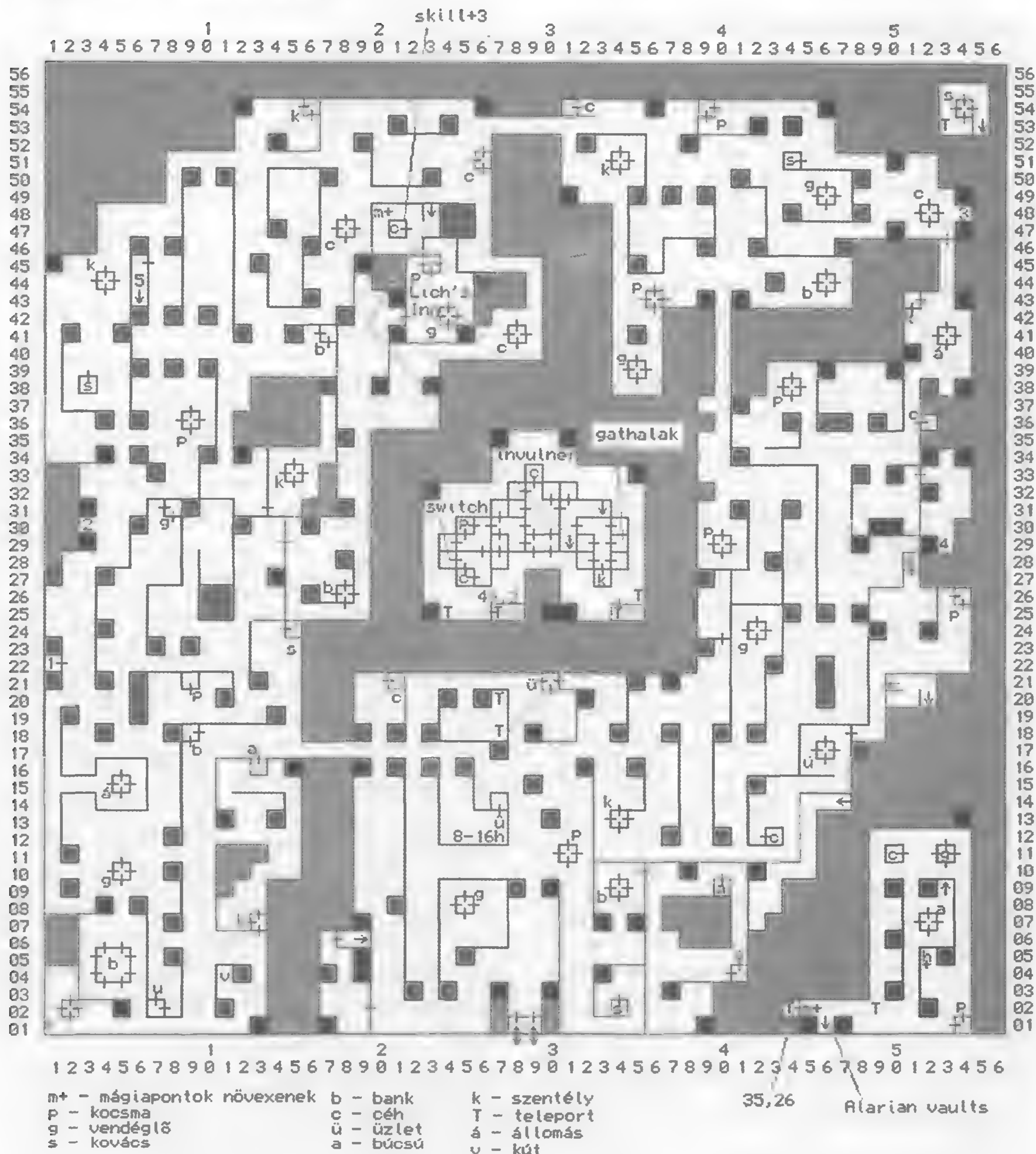
3. A layer neve (vagy az, hogy Pasteboard, esetleg Page)

4. Az objektumok száma ebben a layerben (nem számítva az al-rétegeket)

5. A ceruza azt mutatja, hogy az objektum módosítható-e.

Új layer létrehozása: *kiválasztod az* objektumokat, és rákattintasz az új

LARVIN



layer ikonra.

További objektum hozzáadása a layerhez: egyszerűen megrajzolod, miközben a kívánt layer aktív.

Objektum törlése a layerből: válaszd ki, majd üsd le a Del billentyűt. A kiválasztáshoz először aktiváld az őt magába foglaló layert, majd az object tool-lal válaszd ki az objektumot. (Persze a layer ablakban is kiválaszthatod.)

Objektum átvitele egy másik layerbe: a kivág/beilleszt eszközökkel lehetséges.

- Lehetséges a WMF (windows meta ilfe) használata Pagestream alatt?

- Igen, a Metaview segítségével. Letölthető az Aminetről (egyébként shareware program, a regisztrációs díj 20 dollár), és képes wmf-ről ilbm, cgm, gem, dr2d formátumra konvertálni. Ennél sokkal fontosabb viszont, hogy EPS-t is tud menteni, amit nagyszerűen kezel a Pagestream.

Ami a BNAK #2-ből kimaradt
avagy
Freeciv kiegészítés

/*hehe. velem te ne kötekedj! olvastam a PS leírást, úgyhogy ne panaszkodj, hogy a PS nem veszi ki a szövegből a formázó kódjaimat. Igaz, ha ascii szöveget importálok, akkor vagy benne hagyja őket, vagy a szöveget nem tölti be. Jó, nekem nem a legújabb verzió van.

Editpadba gépeltem be, így nem kell összehúznod az egy bekezdéshez tartozó söröket.

Nem akarok beleszólni, de a szövegben van három táblázat, amik mintha 79 karcsi szélesek lennének (az első kettőt kisebbre vettem, de a harmadik nem akarja az igazságot) és ennyi nem fog elférni egy hasábban. Ezért a táblázatokat külön keretben kéne elhelyezni, a szövegben meg hivatkozni rájuk... Bocs!

na innentől már biztos, hogy a cikk jön ... vagy vmi hasonló*/

(AMAGASSÁGOSATYAÚRISTENREKÖNYÖRGÖMÉRTSDMÁRMEGHOGYA******SZÖVEGFORKMÁZÓJELEIDNEMMŰKÖDNEKÉSEGYENKÉNTKIKELLTÖRÖLNÖMŐKETÉSEZTÖBBMUNKAMINTATELJESMAGÖSSZERAKÁSA! - a törd.)

Ami hiányzik a BNAK2 freeciv leírásából

Nekem pl. semmi, mert a sör pont itt van előttem, a játék szabályait simán megértettem, de nem mindenki lehet ilyen penge, mint szerény személyem és vannak ingléziül kevésbé értő honfitársaim is. Mag aztán időm van, billentyűzetem is, miért ne gépelhetnék be 8-10 sort? **(8-10 sort, mondja N2 - a törd.)**

A játéknak sok - szinte minden - lényeges beállítását módosíthatod. Talán ezért is olyan megunhatatlan. Amikor már easy módban mindenkit levertél, nehezebb fokozatra válthatsz, játékstílust, küldetést választhatsz, sok kisszigetes mókáról nagyobb szigetekre léphetsz, átkapcsolhatod a megjelenítést - ha nem tetszik -, és még ki tudja mi mindent állítgathatsz, mit nézni is tereh...

Ami a legjobb, hogy bár hálózati játékra tervezték (TCP protokollos az alap kapcsolódási mód, de pölö két Amigán pure nullmodem kábellel is lehet nyomatni a warét szokták is mondani: szerver itt, csere ott), azért otthon is gyakorolhatsz vele, különféle stratégiákat dolgozhatsz ki, megismerheted a dolgokat, hogy aztán a legkeményebb fokozatú győzelmes otthoni játszmáid után a legelső ízi humán player leverjen, mint gyengénlátó a bútordarab felső lapjának szélén felejtett átlátszó ivóeszközt...

Ahhoz, hogy állítgass valamit, a legegyszerűbb, ha segítséget kérsz a szervertől. Az ablakába gépeld be:

```
> help
```

Szépen kiírja, hogy kétféle helpet kérhetsz: 'parancs' és 'opció'. Az előbbiek a parancsok a szerver felé, az utóbbiak a játék beállításait módosíthatják.

A fő parancsok:

show - láthatod az opcióhoz tartozó értéket
set - beállíthatod az opció ártékét
start - elindíthatod a játékot
save - elmentheted a játékállást
quit - kiléphetsz a játékból

Ezekről így kérhetsz egy villámgyors helpet:

```
> help show
```

Parancs: show - Megmutatja egy opció jelenlegi értékét
Szinopszis: show
show <option-name>
show <option-prefix>
Szint: info
Leírás: Ha nem adsz mellé argumentumot, akkor kilistázza az elérhető szerver opciókat - amit a kliens elérhet -, némi információt fűzve hozzájuk. (KingCon, vagy Shell_VNC használatakor vissza is tudod nézni az ablakból elröppenő listát.) Ha argumentumként egy opció nevét adod meg, akkor a beállításait írja ki.

Kérsz a parancsokról egy listát?

```
> help commands
```

A következő szerver parancsok erhetők el:

start	help	list	quit
cut	explain	show	score
set	rename	metainfo	metaconnection
metaserver	aitoggle	create	easy
normal	hard	cmdlevel	rstlevel
endgame	remove	save	read
write	rulesout	log	rfcstyle
freestyle	crash		

Kérsz az opciókról egy listát?

```
> help options
```

A következő szerver opciók érhetők el:

xsize	ysize	generator	landmass
mountains	rivers	grass	forests
swamps	deserts	seed	randseed
specials	huts	minplayers	maxplayers
aill	settlers	explorer	dispersion
gold	techlevel	techs	governments
units	buildings	terrain	nations
cities	game	researchspeed	techpenalty
diplcost	conquercost	freecost	foodbox
aqueductloss	unhappysize	cityfactor	razechance
civstyle	occupychance	killcitizen	barbarians
onsetbarbs	fogofwar	diplchance	spacerace
civilwarsize	allowconnect	autotoggle	endyear
timeout	tcptimeout	netwait	turnblock
xedlength	demography	saveturns	compress
savename	scorelog	gamelog	

Az opciókról egy gyors összefoglalót egy sima show paranccsal kaphatsz. (Ezt csak azért listáztam ide, hogy ne kelljen megvárnod a többi racet. Ja és ABC sorrendbe szedtem, hogy könnyebben megtaláld... esetleg még valami?)

(Kedves utasaink! Most nézzenek jobbra! - a törd.)

Na pár dolgot azért leírnék még, csak a jobb érthetőség kedvéért, meg aztán P. mindig aztat írja, hogy keveset publikálok... Tehát:

Opció: A játék opcióinak megnézése és beállítása. A legtöbb opciót a start parancs kiadása - tehát a játék elindítása - előtt kell kiadnod, bár természetesen vannak olyanok is, amelyeket bármikor begépelhetsz.

Parancs: A szervernek, hogy ne unatkozzon. Minden parancsnak van egy elérési szintje, amely megmutatja, hogy momentán milyen parancs elérési szintű kliensről adhatod ki (az adott szintű parancsot).

Státusz: Opcióknál van és mivel mindegyik módosítható (magyarul: changeable), ezért mindenütt elhagytam *végül*.

Érték: A parancs, vagy opció megadásakor használható argumentum(ok) jelenlegi értéke, alapbeállítása, ill. tól-ig

határa. (A jelenlegi értékek néhol furcsák, ez azért van, mert akkor kértem le a helpeket, amikor még nem állítottam semmit. Vagy esetleg már igen.)

Szint: Ez csak parancsoknál van és azt mutatja, hogy milyen parancs elérési szintű gémerek adhatják ki. Természetesen ezt a szintet is állíthatod, ha olyan elérési szinted van, hogy állíthasd az elérési szinteket (na jó, ezt inkább abbahagyom).

Szinopszis: Hogyan/mit kell(ene) begépelned...

Algoritmus: Ez annyira bonyolult dolog, hogy csak a B.N.A.K. #3.-ban lesz róla pártucat oldal.

Itt kezdődik a részletezés:

aifill - (opció) A játékosok maximális számát állíthatod be. Ha kevesebb élő játékos van, akkor AI-kkal tölti fel a hiányzó helyeket. Ha több akkor nincs effektus.

Érték: 0, Minimum: 0, Default: 0, Maximum: 30

aitoggle - (parancs) A jétékos státuszát AI-vá kapcsolja

Szinopszis: aitoggle <playername>

Szint: ctrl

allowconnect - (opció) A megengedett összeköttetések: Egy karakterfüzért kell megadnod, amelyben minden egyes karakter beállítja a civilizáció vagy a játékos státuszának típusát (ezt hívják röviden státus törv...). Csak azokat a játékosokat engedi csatlakozni, akik megfelelnek a megadott követelményeknek. Ezek csak a megadását követően belépő játékosokra vonatkoznak, a már csatlakoztatottakra érvénytelen.

A használható karakterek és az ő jelentésük:

N = új játékos
H,h = élő játékos
A,a = AI játékos
d = halott játékos
b = barbár játékos

A fentiekből az első meghatározást - amelyik passzol a játékosra - alkalmazza. Tehát a 'd' nem illik a barbárra, az 'A' pedig a halott AI-ra és így tovább. A nagybetűs meghatározásokat a játék kezdése előtt használja, a kisbetűseket később. Minden meghatározó karaktert követhet egy speciális jel (ha nincs ilyen, akkor normál csatlakozás), ami

```
> show
-------------- -------- - ------ -- -------------- ----------------
+ m dos that  argumentumœ opci
= az argumentum alapbeÆll tÆsa
-------------- --- --- --------- -- ------------------------------
Opci            ØrtØk    (min,max)        r viden
 -------------- ------------- -------------- ----------------------
aill         +=0      (0,30)              A játékosok száma feltöltve AI-kkal
allowconnect   +=NHAhad                   A megengedett összeköttetések
aqueductloss   +=0       (0,100)          Vízvezeték hiányában elvesztett élelem aránya
autotoggle     +=0       (0,1)            Csatlakozással átkapcsolható AI státusz
barbarians     +=2       (0,4)            A barbárok megjelenési rátája
buildings      +=default                  Alkönyvtár, melyben a buildings.ruleset van
cities         +=default                  Alkönyvtár, amelyben a cities.ruleset van
cityfactor     +=14      (6,100)          Hány városnál lesz több boldogtalan polgár
civilwarsize   +=10      (6,1000)         A polgárháborúhoz kellő városszám
civstyle       +=2       (1,2)            Az alap stílus beállítása
compress       +=0       (0,0)            A mentés sűrítési szintje
conquercost    +=0       (0,100)          Technikai büntetés győzelemnél
demography     +=NASRLPEMOqrb             Mi legyen a demográfiai jelentésben
deserts        +=5       (0,100)          A sivatagos területek aránya
diplchance     +=80      (1,99)           A diplomaták/kémek sikerének esélye
diplcost       +=0       (0,100)          Diplomáciai egyezmény hasznának csökkentése
dispersion     +=0       (0,10)           A kezdő egységek elhelyezkedési szóródása
endyear        +=2000  (-4000,5000)       A játék utolsó Éva
explorer       +=1       (0,10)           A kezdő felfedezők száma játékosonként
xedlength    +=0      (0,1)               Megegyező hosszúságú fordulók
fogofwar       +=1       (0,1)            Csekély látótávolág engedélyezése
foodbox        +=10      (5,30)           Város növekedéséhez szükséges plusz élelem
forests        +=20      (0,100)          Az erdős területek aránya
freecost       +=0       (0,100)          A szabad fejlesztések utáni büntetés
game           +=default                  Alkönyvtár, amelyben a game.ruleset van
gamelog        +=20      (0,40)           Különböző szintű naplózás
generator      +=1       (1,4)            A játéktérkép létrehozásának módszere
gold           +=50      (0,5000)         Az induló pénz játékosonként
governments    +=default                  Alkönyvtár, amelyben a governments.ruleset van
grass          +=35      (20,100)         A füves területek aránya
huts           +=50      (0,500)          A kunyhók száma
killcitizen    +=1       (0,15)           Támadáskor a város lakosságának csökkenése
landmass       +=30      (15,85)          A szárazföld és az óceán aránya
maxplayers     +=30      (1,30)           A játékosok maximális száma
minplayers     +=1       (1,30)           A játékosok minimális száma
mountains      +=30      (10,100)         A hegyes területek aránya
nations        +=default                  Alkönyvtár, amelyben a nations.ruleset van
netwait        +=4       (0,20)           Max idő a csatorna TCP pufferének
occupychance   +=0       (0,100)          Esély a mozgásra támadás után
onsetbarbs     +=-2000 (-4000,5000)       A barbárok megjelenésének első éve
randseed       +=0       (0,2147483647)   Általános véletlen mag
razechance     +=20      (0,100)          Esély a támadáskori épületrongálásra
researchspeed  +=10      (4,100)          Az új fejlesztésekhes szükséges pontok
rivers         +=50      (0,1000)         A folyós területek száma
savename       +=civgame                  Az automatikus mentés nevének előtagja
saveturns      +=10      (0,200)          Hány fordulónként mentsen
scorelog       +=0       (0,1)            Naplózza-é a játékosok statisztikáit
seed           +=0       (0,2147483647)   A térképet a véletlen mag-ból generálja
settlers       +=2       (1,10)           A kezdő telepesek száma játékosonként
spacerace      +-1       (0,1)            Legyen-e űrverseny, vagy sem
specials       +=250     (0,1000)         Az 'spec' erőforrás területek aránya
swamps         +=5       (0,100)          A mocsaras területek aránya
tcptimeout     +-10      (0,120)          Csatlakozás megszakítás időtúllépés miatt
techlevel      +=3       (0,50)           A kezdő technikai szint száma
techpenalty    +-100     (0,100)          Büntetés technológia kutatasi cseréért
techs          +=default                  Alkönyvtár, amelyben a techs.ruleset van
terrain        +=default                  Alkönyvtár, amelyben a terrain.ruleset van
timeout        +=0       (0,8639999)      Egy forduló max. ideje másodpercben
turnblock      +=0       (0,1)            Mindenkit megvárunk játékmód
unhappysize    +=4       (1,6)            Kisebb városban egy polgár boldogtalan
units          +=default                  Alkönyvtár, amelyben a units.ruleset van
xsize          +=80      (40,200)         A játékterület szélessége lépésben
ysize          +=50      (25,100)         A játékterület magassága lépésben
```

engedélyezi, letiltja a többszörös és megfigyelői csatlakozásokat:
* = többszörös csatlakozás engedélyezése;
+ = egy megfigyelő és többszörös csatlakozás engedélyezve;
= = többszörös megfigyelés engedélyezve;
- = egyedülálló megfigyelés engedélyezve.
A többszörös és megfigyelői csatlakozások jelenleg kísérletiek.
Érték: "NHAhad", Default: "NHAhad"
aqueductloss - (opció) Vízvezeték hiányában elvesztett élelem aránya: Ha egy város terjeszkedne, de nem tud, mert nincs vízvezeték (meg csatornahálózat (Sewer System)), akkor a meglévő élelmiszer az itt beállított arányban csökken. Vagy ennek felével, ha van a városban hombár (Granary).
Érték: 0, Minimum: 0, Default: 0, Maximum: 100
autotoggle - (opció) Csatlakozással átkapcsolható AI státusz: Ha 1-re állítod, az AI státuszt kikapcsolja, ha egy élő játékos csatlakozik és bekapcsolja, amikor a manus kicsatlakozik.
Érték: 0, Minimum: 0, Default: 0, Maximum: 1
barbarians - (opció) A szöszik megjelenési aránya:
(-1 = ágyban)
0 = nincsenek
1 = csak a kunyhókban
2 = normál arány
3 = valamivel több
4 = sok, sok
(5 = mindenütt szőkék - az már delirium)
Érték: 2, Minimum: 0, Default: 2, Maximum: 4
buildings - (opció) Egy alkönyvtár nevét kell megadnod, amelyikben a játék során használni kívánt '.ruleset' állományok vannak. A 'building.ruleset' a városokban felépíthető mesterséges tereptárgyak és csodák típusait írja le, amelyeket a játék ebből az állományból inicializál. Egy ilyen '.ruleset' állományt nem illik birizgálni, kivéve, ha tudod mit csinálsz, mert játék közben nagyon érdekes események fordulhatnak elő.
Érték: "Dune2", Default: "default"
cities - (opció) Egy alkönyvtár nevét kell megadnod, amelyikben a játék során használni kívánt '.ruleset' állományok vannak. A 'cities.ruleset' a városok megjelenítési stílusait írja le. Például európai, klasszikus, modern, stb. Vmelyik alkönyvtárban megtalálod a képállományokat, ahonnan a városok és egységek ábrázolását is kilesheted.
Érték: "Dune2", Default: "default"
cityfactor - (opció) Hány városnál lesz több a boldogtalan polgár: Amikor a városok száma meghaladja az itt beállított - vagy az alapbeállítású - értéket, eggyel több boldogtalan polgár lesz városonként. Ez demokráciákban igaz (polgári demokráciában ez megduplázódik, csakúgy mint a korrupció, a termelés meg feleződik), más kormányzatoknál kevesebb városnál is előfordulhat. Hogy mégis mitől lehet boldogtalan egy polgár? Például, ha a játékban is ugyanolyan az orvosi szolgáltatások színvonala, mint amilyenekkel én találkozom mostanában, akkor nem csodálnám, ha a boldogtalan polgárok száma elérné a 90%-ot. A gyógyszerárakról még nem is volt szó!
Érték: 14, Minimum: 6, Default: 14, Maximum: 100
civilwarsize - (opció) A polgárháborúhoz kellő városszám: Polgárháború indul, ha egy játékosnak több városa van az itt beállítottnál, vagy kevesebb és elfoglalják a fővárosát. Ha ezt a maximumra állítod, nem lesz semmikor sem polgárháború.
Érték: 10, Minimum: 6, Default: 10, Maximum: 1000
civstyle - (opció) Az alap stílus beállítása: Ezzel az opcióval néhány alapvető szabályt állíthatsz be:
1 = Civ1 stílus az alapvető
2 = Civ2 stílus az alapvető
Jelenleg ezt az opciót befolyásolja, hogy az egész térképet Civ2-ben mutatja, csak a városok Civ1.
Érték: 2, Minimum: 1, Default: 2, Maximum: 2
cmdlevel - (parancs) Lekérdezi vagy beállítja a parancs elérési szintet: Ez a szint vezérli, hogy a felhasználók részéről mely szerver parancsok állnak rendelkezésre a kliens chatline-on keresztül. A következő szintek érhetők el:
none = semmi
info = csak az információs
ctrl = amelyek a játékot és a felhasználókat befolyásolják
hack = minden parancs elérhető (veszélyes!)
Ha a parancs kiadásakor nem adsz meg argumentumot, akkor az aktuális elérési szintet írja ki. Ha csak egy argumentumot használsz, akkor minden meglévő csatlakozásra érvényes lesz a megadott elérési szint és az alapbeállítást használhatják az ezután jövők. Ha megadod a 'connection-name' (a csatlakozás nevét kell megadnod, nem a játékosét!) argumentumot, akkor csak arra a megnevezett kliensre vonatkozik.
new = az újonan csatlakozók
first = ez első újonan csatlakozó
A beállított parancs elérési szint nem folytatólagos, ha egy kliens kicsatlakozik, és más néven újra felmegy. Ne felejtsd el, hogy ez a parancs csatlakozási és nem játékos név centrikus.
Szinopszis: cmdlevel
cmdlevel <level>
cmdlevel <level> new
cmdlevel <level> first
cmdlevel <level> <connection-name>
Szint: hack
compress - (opció) A mentés sűrítési szintje: Ha a beállítás nem zéró, akkor sűrítve menti el - gzip formában - a játékállást. Nagyobb szám nagyobb sűrűséget jelent. Amigás szervereknél a 0 az összes lehetőséged, tehát nincs tömörítés.
Érték: 0, Minimum: 0, Default: 0, Maximum: 0
conquercost - (opció) Technikai büntetés győzelemnél: Minden haladás mellett, amikor elfoglalsz egy ellenséges várost, elvesztesz a kutatási pontjaidból annak arányában, amennyi pontba kerül az új fejlesztés. A végefelé akár negatív kutatási pontjaid is lehetnek, ha ez nem 0 (még jó, hogy nincs kiállítás).
Érték: 0, Minimum: 0, Default: 0, Maximum: 100
crash - (parancs) Kilövi a szervert és készít egy 'core' állományt: Ez inkább dibággerelésre használható (írtam már, hogy a parancs elerési szint 'hack'-re állítása veszélyes?).
Szinopszis: crash
Szint: hack
create - (parancs) Készít egy AI játékost a megadott néven: A parancs csak a játék elindítása előtt adható ki.
Szinopszis: create <player-name>
Szint: ctrl
cut - (parancs) Kilövi a klienst: A megadott klienst lekapcsolva a szerverről odébblöki a játékost. Ha *a játék* még nem indult el csak akkor hatásos, egyébként nincs

effekt. Ne felejtsd el, hogy ez a parancs is csatlakozási és nem játékos név centrikus.

Szinopszis: cut <connection-name>

Szint: ctrl

demography - (opció) Mi legyen a demográfiai jelentésben: Itt egy karakterfűzért kell az opció argumentumaként megadnod, amelyben a beírt karakterek jelentik a megjelenő információt:

N = lakosság
P = termelés
A = szárazföld terület
E = közgazdaság
S = felfedezett terület
M = katonaság
R = kutatási sebesség
O = szennyeződés
L = műveltség

Pár pótlólagos karakter jelentése:

q = "quantity" oszlop
r = "rank" oszlop
b = "best nation" oszlop

Érték: "NASRLPEMOqrb", Default: "NASRLPEMOqrb" (nem csak, hogy ki tudom mondani, de ismerem is a pasast, akit így hívnak).

deserts - (opció) A desszert aránya: A desszert az egy idegen szó és azt jelenti, hogy a vasárnapi ebéd - és a szokásos böffentés - után nem rőgtön rágyújtasz e bagófüstöt természetesen a még táplálkozók ábrázatába fújva, hanem inkább az élvezet, mint az energiafelvétel céljából csipegetsz még pár, többnyire édességből álló falatkát amely gyümölcs, fagylalt, cukorkák, sütemény vagy akár sajt lehet.

Érték: 5, Minimum: 0, Default: 5, Maximum: 100

diplchance - (opció) A diplomaták/kémek sikerének esélye: Egy diplomata vagy kém működése ellen egy városnak néha van esélye, ha éppen lakik benne egy vagy több diplomata vagy kém. Szóval a kiküldött spionod hazai spionok elleni kudarca és sikere közti arányt adhatod meg ezzel az opcióval. A sikeres kém esetleg visszatérhet, a diplomata nem. (Hja kérem, az élet kegyetlen.) Az itt beállított értéke a sikerre a spionnak az alap. Ezen némileg módosít, hogy egy védekező kém általánosan kétszer hatékonyabb egy diplomatánál a veteránok meg 50%-kal jobbak a kezdőknél. (Nevem Póráz... Poráz Jamesz...)

Érték: 80, Minimum: 1, Default: 80, Maximum: 99

diplcost - (opció) Diplomáciai egyezmény hasznának csökkentése: Azt állíthatod itt be, hogy egy diplomáciai egyezmény megkötésekor a fejlődési haszon ellentételezéseként mennyi kutatási pont elvonásával büntessen meg. A megadott érték a jelenlegi fejlesztésed árának százaléka. Hát, ha túl nagy számot edsz meg, lehet, hogy a vége felé negatív lesz a kutatási pontjaid száma.

Érték: 0, Minimum: 0, Default: 0, Maximum: 100

dispersion - (opció) A kezdő egységek elhelyezkedési szóródása: Annak a körnek a sugarát adhatod meg, ahol a játék kezdetén az egységeid várakoznak. Érdemes a maximumot megadni: egyrészt így már a kezdésnél nagyobb területet láthatsz be, másrészt nem egymás hegyéről-hátáról indulnak, tehát pár forduló után láthatod az egész szigetet.

Érték: 0, Minimum: 0, Default: 0, Maximum: 10

easy - (parancs) Az AI játékos(ok) könnyű fokozatra állítása: Argumentum nélkül kiadva mindegyik AI ízi tudásszintű lesz, és az összes ezután belépő AI szintjének alapbeállítása is. Ha argumentumként egy játékos nevét adod meg, akkor csak ő lesz ízi. Ízi-g vér-ig.

Szinopszis: easy

easy <player-name>

Szint: ctrl

endgame - (parancs) Vége a játéknak: Véget vetnek a zenének, s hazamennek a legények. A quit-tal ellentétben nem lövi ki a szervert, így rögtön egy start-tal új játékot kezdhetsz, vagy egy mentett állást visszatöltve kijavíthatod az elkövetett hibáidat.

Szinopszis: endgame

Szint: ctrl

endyear - (opció) A játék utolsó éve: Azért a max beállítható 9000 elégnek tűnik. Nekem pl. eddig csak három Éva volt. Ja nem, négyl

Érték: 2000, Minimum: -4000, Default: 2000, Maximum: 5000

explain - (parancs) Opció leírás: Nekem úgy tűnik, hogy ez a help szinonímája és csak a visszafelé kompabili... kompatili... csereszabatosság kedvéért van.

Szinopszis: explain

explain <option-name>

Szint: info

explorer - (opció) A kezdő felfedezők száma játékosonként: Ezek a legjobb népek kunyhókeresésre pl. Az első játékokban a szigetem felfedezése után egy 'SHIFT + D'-vel legyilkolásztam őket, mert untam, hogy minden fordulóban rájuk került a sor, azt nyomogathattam a szóközt *(még egy szőke nő is ez F-et használná, khm - a törd.)*. Aztán rájöttem, hogy a gályák felfedezése és építése után ő a legjobb, mert egy kör alatt a legtöbbet lépheti.

Érték: 1, Minimum: 0, Default: 1, Maximum: 10

firstlevel - (parancs) Valami a parancs elérési szintről: Ha a 'cmdlevel first come' parancsot kiadtad, ez a parancs csinál vele valamit. Hogy mit, azt nem'tom, mert nálam mindig a 'The 'firstlevel' command makes no sense from the server command line.' üzenetet írje ki, ha begépelem.

Szinopszis: firstlevel

Szint: info

fixedlength - (opció) Megegyező hosszúságú fordulók: Ha ezt egyesre állítod, akkor nyomkodhatod a 'Turn Done' gombot, csak a 'timeout' opcióval beállított időt elérve lép a következő körre a játék.

Érték: 0, Minimum: 0, Default: 0, Maximum: 1

fogofwar - (opció) Csekély látótávolság engedélyezése: (Fog of War - ez egy idegen kifejezés és azt jelenti, hogy a háború rágóeszköze) Ha ezt 1-re állítod, akkor csak azokat az egységeket, vagy városokat láthatod, amelyeket a saját egységeid, vagy városaid láthatnak. Tehát nem veszed észre az újonan épült városokat, vagy terepmódosításokat. Az ellenséges egységeket is csak akkor látod, ha valamelyik városod, vagy egységed közelében vannak, ha arrább lépnek, keresgélheted őket.

Érték: 1, Minimum: 0, Default: 1, Maximum: 1

foodbox - (opció) Egy város növekedéséhez kellő plusz élelem.

Érték: 10, Minimum: 5, Default: 10, Maximum: 30

forests - (opció) Az erdős területek aránya.

Érték: 20, Minimum: 0, Default: 20, Maximum: 100

freecost - (opció) A szabad fejlesztések utáni büntetés: Minden olyan fejlesztés, amelyet ajándékba kapsz (nem a diplomáciai suskusaid, vagy katonai rémtetteid által megszerzettekről van szó itt, hanem a kunyhókból, vagy a nagy könyvtárból lopottakról) büntető levonást vonhat maga után a kutatási pontjaidból. Az itt megadott érték a

jelenleg fejlesztett újdonság árának arányában nyúl le pontokat. Itt is előfordulhat, hogy negatív kutatási pontjaid lesznek, ha túl magas százalékot adsz meg.

Érték: 0, Minimum: 0, Default: 0, Maximum: 100

freestyle - (parancs) A szerver kimeneti stílusának normálre váltása.

Szinopszis: freestyle

Szint: hack

game - (opció) Egy alkönyvtár nevét kell megadnod, amelyikben a játék során használni kívánt '.ruleset' állományok vannak. A 'game.ruleset' a játék néhány egyéb szabályát (amik a többi .ruleset-be már nem fértek) írja le, amelyeket e játék ebből az állományból inicializál. Amúgy nem valami sok cuccot tárol itt: például a városok közti minimális és kezdeti látástávolságot, meg ilyesmiket.

Érték: "Dune2", Defeult: "default"

gamelog - (opció) Különböző szintű naplózás: Az opció beállításával lehetőséged nyílik arra, hogy egy naplót készíts, amely a megadott értéktől függően leírja a működéseidet. A naplózás szintjei:

0 = nem naplóz

20 = a szokásos

30 = részletes naplózás

40 = dibággoláshoz

Érték: 20, Minimum: 0, Default: 20, Maximum: 40

generator - (opció) A játékterület létrehozásának módszere: Na - szerintem - ez az egyik leghasználhatóbb. Mert rohadtul úntam már a 5-10 lépésnyi szigeteket egy 100*100-as világban. Egyszerűen nem találtam olyan szigetet, ahol hatnál több várost lerakhattam.

1 = a szokásos, véletlenszerű mini szigetecskékkel;

2 = egyenlő méretű nagy sziget mindegyik játékosnak, a többi kis vacak;

3 = megegyező méretű nagy sziget játékosonként és a többi is kb. hasonló nagyságú;

4 = annyi nagy sziget, hogy mindegyiken két játékos férjen el (páratlan számú játékosok esetén természetesen lesz egy sziget, amin csak egy játékos üdülhet) és annyi kisebb sziget, amennyi elfér.

Megjegyzem, hogy 2,3 és 4 értékek megadása tetszetősebb térképet hoz létre (de kicsit unalmasabb játékot), míg a 0 egy ún. scenario térképet. Így lehet pl. a földön, európában, vagy az Arrakison játszani.

Érték: 1, Minimum: 1, Default: 1, Maximum: 4

gold - (opció) Az induló pénz játékosonként.

Érték: 50, Minimum: 0, Default: 50, Maximum: 5000

governments - (opció) Egy alkönyvtár nevét kell megadnod, amelyikben a játék során használni kívánt '.ruleset' állományok vannak. A 'goverments.ruleset' a játékban szereplő kormányzati típusokhoz tartozó tulajdonságokat írja le, amelyeket a játék ebből az állományból inicializál. Sajnos a játék készítői még nem ismerték a polgári demokráciát - vagy csak nem akartak ennyire negatív államformát berakni mazochista gémereknek -, így ez a játékból kimaradt.

Érték: "Dune2", Default: "default"

grass - (opció) A füves területek aránya.

Érték: 35, Minimum: 20, Default: 35, Maximum: 100

hard - (parancs) Egy vagy több AI játékos szintje expert lesz: Ha már unod, hogy te a játék közepétől tengeralattjáróról indított rakétákkal dúrod le szegény ellenfeleid gályáit, vagy Hirosimát kreálsz lándzsásokkal védett falvacskáiból, akkor talán újrakezdhetnéd úgy a játékot, hogy kiadod ezt a parancsot a start előtt. Ha a parancsot argumentum nélkül adod meg, akkor az összes AI kőkemény (hát az, hogy kőkemény, az túlzás, de mondjuk úgy, hogy kevésbé novice) lesz, ha megadod egy AI nevét is, akkor csak az combosodik ki (no nem egy Brúsz Lí lesz belőle, de azért több, mint Krump Lee).

Szinopszis: hard

hard <player-name>

Szint: ctrl

help - (parancs) Infókat kérhetsz a szerver parancsairól és opcióiról: Erről mintha már regéltem volna. Argumentum nélkül szépen kiírja, hogy kétféle helpet kérhetsz: 'command' és 'option' és kiírja az öt fő parancsot. A 'commands' és az 'options' kulcsszavakkal a parancsok és opciók listáját kérheted le, parancs, vagy opció nevét megadva arról az egyről tájékoztat. Természetesen még véletlenül sem magyarul.

Szinopszis: help

help commands

help options

help <command-name>

help <option-name>

Szint: info

huts - (opció) A kunyhók száma a játékterületen: A huttok arról ismeretesek, hogy nem hat rájuk a jedi akcentus. Ja, izé, az egy másik scenario. Szóval ez talán egy kisebb őslakos falu, ahol némi pénzösszeget, fejlesztést meg ilyesmiket kaphatsz. De az is lehet, hogy a felfedezőjüket némi savanykás mártással körítve elfogyasztják.

Érték: 50, Minimum: 0, Default: 50, Maximum: 500

killcitizen - (opció) Támadáskor a város lakosságának halálozási rátája: He egy várost megtámadnak, az némi lakossági áldozattal is járhat. Itt állíthatod be, hogy mely típusú egységek támadása ritkítsa az ellenszavazókat:

1 = földi

2 = tengeri

4 = helikopteres

8 = légi

Természetesen, ha aztat akarod, hogy például földi és légi erők támadásakor hulljon a férgese, de tengeri és helikopteres esetén ne, akkor adj meg itt 9-et.

Érték: 1, Minimum: 0, Default: 1, Maximum: 15

landmass - (opció) A szárazföld és az óceán aránya: Ez is jópofi. A múltkor megadtam neki 85%-ot, mert már untam a vizet - sör meg a messzi hűtőben volt csak, ellenséges területen -, erre a 030/60-as vagy fél óráig számolta a területet. Igaz, kiírta, hogy most pár másodpercet várni kell... (igen, már egy hatvanas kvarc hajcsa az Apollót, de csak hűvösebb alkalmakkor, mert ez a hogyishíjjákos ventillátor meg a század négyzetméteres hűtőborda sem tudja lebeszélni 30 fok fölött a guru meditációkba menekülésektől - akkor meg visszateszem az 55-öst)

Érték: 30, Minimum: 15, Default: 30, Maximum: 85

list - (parancs) Kilistázza a játékosokat, vagy csatlakozásokat: Egy listát nyomat a játékosokról, vagy a csatlakozásokról. Ha egyedül vagy, nem lesz hosszú a lista (egy zsömle, húsz deka parizer, egy láda ser). Csatlakozásnál a nevet, a hoszt (nem hosszt!) típusát (pl. localhost) és a parancs elérési szintet. Játékosnál ugyanezeket mutatja, plusz még a puffer méretét is (pl. bufsize=40kb [az angol nyelvben is ugyanúgy rövidítik a körülbelült?]).

Szinopszis: list

list players

list connections

Szint: info

log - (parancs) Készít egy napló üzenetet: Egy db. egyes szintű napló üzenetet küld. Ez többnyire dibággolásra használható eredményesen.
Szinopszis: log <message>
Szint: hack
maxplayers - (opció) A játékosok maximális száma: Egy játékban csak ennyien vehetnek részt (humánok és AI-k és a MESTER is beszámítanak). Ha megvan a létszám, behúzzák a függönyöket és kiteszik a megtelt táblát. Hehe. Hazudtam. A szerver majd egy új játékot indít a későn jövőknek.
Érték: 30, Minimum: 1, Default: 30, Maximum: 30
metaconnection - (parancs) Na ezt valaki elmagyarázhatná nekem is... (T. FőSzerk?) 'metaconnection ?' A csatlakozás státusza. Nálam: Metaserver connection is closed. 'metaconnection down' vagy 'metac d' lecsatlakozás a metaszerverről. 'metaconnection up' vagy 'metac u' felcsatlakozás a metaszerverre.
Szinopszis: metaconnection u|up
metaconnection d|down
metaconnection ?
Szint: hack
metainfo - (parancs) Na ezt valaki elmagyarázhatná nekem is...
Szinopszis: metainfo <meta-line>
Szint: ctrl
metaserver - (parancs) Na ezt valaki elmagyarázhatná nekem is...
Szinopszis: metaserver <address>
Szint: hack
minplayers - (opció) A játékosok minimális száma: Minimum ennyi játékosnak (humán, és/vagy AI) össze kell jönnie, mielőtt elindul a játék.
Érték: 1, Minimum: 1, Default: 1, Maximum: 30
mountains - (opció) A hegyes területek aránya: Alacsony érték megadása argumentumként lapos térképet jelent, magasabb érték hegyes-dombosat (hegymászók előnyben).
Érték: 30, Minimum: 10, Default: 30, Maximum: 100
nations - (opció) Egy alkönyvtár nevét kell megadnod, amelyikben a játék során használni kívánt '.ruleset' állományok vannak. A 'nations.ruleset' e játékban kiválasztható népek (nemzetek) főbb tulajdonságait írja le, amelyeket ebből az állományból inicializál. Én például mindig a magyarokkal dúrom le az ellenséget. Olyan jó - ha már az OS-em nem tud magyarul -, hogy legalább magyar városneveket látok viszont a játéktéren. Igaz, párat hibás helyesírással.
Érték: "Dune2", Default: "default"
netwait - (opció) Max idő a csatorna TCP pufferének: A szerver (a Civ-é, nem a hálózaté) vár az összes kliens csatlakozás pufferének letöltésére, amíg a megadott idő letelik. Nulla megadásakor miért várna?
Érték: 4, Minimum: 0, Default: 4, Maximum: 20
normal - (parancs) Egy (több) AI ügyességének átkapcsolása normálra: Ha argumentum nélkül adod meg, az összes AI-t átváltja, ha nem, akkor csak a megnevezettet. Szerintem a zaverage és a novice AI közt nincs valami nagy különbség (mindkettő gagyi).
Szinopszis: normal
normal <player-name>
Szint: ctrl
occupychance - (opció) Esély a mozgásra támadás után: A megadott argumentum értéke az alábbiakat jelentheti:
0 = támadás után a helyén marad a delikvens (Civ1/2 stílus)
100 = támadás után mindig elmozdul, ha leveri az ellent és nincs ott momentán több renitens csapat)
Ha a fentiek közti értéket acc meg, akkor annak arányában sasszézik, vagy ácsorog az óráját nézegetve.
Érték: 0, Minimum: 0, Default: 0, Maximum: 100
onsetbarbs - (opció) A barbárok megjelenésének első éve: A megadott évben lépnek színre először a szőke nők, hogy idegesítsék a kedves hímnemű gémert.
Érték: -2000, Minimum: -4000, Default: -2000, Maximum: 5000
quit - (parancs) A játék és a szerver lelövése: Goodbye
Szinopszis: quit
Szint: hack
randseed - (opció) Ebből számolja a véletleneket: Ha nullát adsz meg, az időből számolja a véletleneket, egyébként a megadott számból (még mindig nem az enyémből).
Érték: 0, Minimum: 0, Default: 0, Maximum: 2147483647
razechance - (opció) Esély a támadáskori épületrongálásra: Amikor egy játékos végre lenyom egy citit, azt itt megadott arányban van esélye, hogy némi épület is amortizálódásnak induljon. (Én mindig szabad rablást szoktam engedélyezni győzelem esetén a csapataimnak. Ilyenkor megesznek, megisznak mindent, a pénzeket zsebrevágják és még a nők becsületén is folto(ka)t ejtenek.)
Érték: 20, Minimum: 0, Default: 20, Maximum: 100
read - (parancs) A szerverparancsok feldolgozása állományból: Ez se rossz: ha unod, hogy minden indításkor tucatnyi parancsot kell begépelned, miközben - természetesen - kettőt-hármat kihagysz, csak egyszer begépeled egy szövegszerkesztőbe a kívánt parancsokat (Hehe. Később leírom, hogyan csinálhatsz automatikusan ilyen filét). Azzal könnyebb módosítani a warét, ha kell, satöbbi. Ne felejtsd el előtte hackra állítani a parancs elérési szintet. Ha sajátgépen van a szerver, akkor nem érdekes)
Szinopszis: read <file-name>
Szint: hack
remove - (parancs) Kirúg egy játékost a játékból: A parancs teljesen eltávolít egy játékost a gémből, beleértve a városait, egységeit, estébé.
Szinopszis: remove <player-neme>
Szint: ctrl
rename - A parancs jelenleg nem elérhető
Szint: ctrl
researchspeed - (opció) Az új fejlesztésekhez szükséges pontok száma: Ezzel az opcióval állíthatod be, hogy az új fejlesztések mennyi kutatási pontba kerüljenek (bruttó).
Érték: 10, Minimum: 4, Default: 10, Maximum: 100
rfcstyle - (parancs) A szerver kimenetének stílusa: 'RFC'.
Szinopszis: rfcstyle
Szint: hack
Opció: rivers - (opció) A patakos területek aránya.
Érték: 50, Minimum: 0, Default: 50, Maximum: 1000
rulesout - (parancs) A kiválasztott információkat kiírja egy állományba: Az aktuálisan betöltött '.ruleset' állományokból készít egy állományt. Azért szükséges, hogy a stuffok be legyenek azért töltve (gy.k.: előtte kell egy start). Jelenleg 'rules-type' argumentumként csak a 'techs' kulcsszót adhatod meg (amely ugye a fejleszthető technológiákról ad infót), amiből állítólag valami 'techtree' program jó kis grafikont készíthet a fejlesztésekről

(nem'tom).

Szinopszis: rulesout <rules-type> <file-name>

Szint: hack

save - (parancs) A játékállás kimentése egy állományba: Tényleg kimenti a jelenlegi állást egy állományba. Egy ilyen játékállás visszatöltése úgy történhet, hogy a szerver parancssoros indításakor argumentumként valahogy így adod meg:

4> civserver –file <file-name>

; vagy

4> civserver -f <file-name>

(persze hogy kacsacsőrök nélkül) ezután egy start parancsra már folytathatod is játékot. Amúgy egy kimentett játékállás egy sima txt állomány, amelyben a legtöbb helyet a játékterület karakteres ábrázolásai foglalják el. Persze, hogy jól láthatóan benne van - többszáz más dolog mellett - a játékosok vagyoni helyzete is, tehát egy szövegszerkesztővel átírhatod mind a sajátodat kisebbre, mind az ellenfelekét a sokszorosára.

Szinopszis: save <file-name>

Szint: hack

savename - (opció) Az automatikus mentés nevének előtagja: ez egy borzasztó bonyolult dolog: a lényeg - ha van beállítva automentés akkor az itt megadott füzérből a következő állománynevet kreálja: '<előtag><év>.sav' (vagy '.lúg').

Érték: "civgame", Default: "civgame"

saveturns - (opció) Hány fordulónként mentsen: A játék állását a megadott fordulónként automatikusan elmenti. Nulla esetén nincs autóóóó...

Érték: 10, Minimum: 0, Default: 10, Maximum: 200

score - (parancs) Megmutatja az aktuális helyezéseket: Mindegyik csatlakozott kliensnek nyit egy ablakot, amelyben megmutatja a saját helyezését. Ezt néha kérés nélkül is megcsinálja a játék közben.

Szinopszis: score

Szint: ctrl

scorelog - (opció) Naplózza-é a játékosok statisztikáit Ha 1-re állítod, a játékos statisztikáit hozzáfűzi a "civscore.log" állományhoz minden fordulónál. Ezeket használva grafikonokat készíthet a játék után (?).

Érték: 0, Minimum: 0, Default: 0, Maximum: 1

seed - (opció) A térképet a véletlen mag-ból generálja: Állítólag ugyanaz a mag ugyanazt a térképet generálja mindig. Ha nullát adsz meg, akkor az időből számítja a véletleneket, így elvileg véletlenszerűen kreálja meg minden új játéknál a térképet - amit játékterületnek is nevezhetünk.

Érték: 0, Minimum: 0, Default: 0, Maximum: 2147483647

set - (parancs) Egy szerver opció beállítása.

Szinopszis: set <option-name> <velue>

Szint: ctrl

settlers - (opció) A kezdő telepesek száma játékosonként.

Érték: 2, Minimum: 1, Default: 2, Maximum: 10

show - (parancs) Megmutatja egy opció értékét: Ha nem adsz mellé argumentumot, akkor kilistázza az elérhető szerver opciókat - amit a kliens elérhet -, némi információt fűzve hozzájuk. (KingCon, vagy Shell_VNC használatakor vissza is tudod nézni az ablakból elröppenő listát.) Ha argumentumként egy opció nevét adod meg, akkor a beállításait írja ki.

Szinopszis: show

show <option-name>

show <option-prefix>

Szint: info

spacerace - (opció) Legyen-é űrverseny, vagy sem: Ha egyre állítod, akkor a játékosok a vége felé nekiláthatnak egy űrhajó építésének, azt kilőhetik és izgulhatnak, hogy célba ér-e. Egyébként csak egymás lecsapkodása a cél.

Érték: 1, Minimum: 0, Default: 1, Maximum: 1

specials - (opció) A 'speciál' erőforrás területek aránya: A speciális készletek (erőforrások) az alapvető terület típust javítják fel. A szerver változó lehetőségeket nyújt az ezerből.

Érték: 250, Minimum: 0, Default: 250, Maximum: 1000

start - (opció) Egy játék elindítása: Ezzel a paranccsal indíthatsz el egy új játékot, vagy újraindíthatsz egy már betöltött állást. Azért nem árt előtte a szükséges beállításokat megejtened, valamint az összes humán játékosnak csatlakoznia kéne és az AI-kat is meg illik kreálni (ha szükséges). A start után minden humanoid kiválaszthatja a saját nemzetét, az uralkodója nevét, a gépe mellé készítheti a háromnapos elemózsiát, a hűtött alkohol és koffeintartalmú folyadékokat és máris indulhat a gém. És kitehető a rendezvény miatt zárva tábla, vagy valami hasonló.

Szinopszis: start

Szint: ctrl

swamps - (opció) A mocsaras területek aránya.

Érték: 5, Minimum: 0, Default: 5, Maximum: 100

tcptimeout - (opció) Csatlakozás megszakítása időtúllépés miatt: Ha az itt megadott időt meghaladóan kell várni egy TCP csatlakozásra, a szerver lezárja azt a csatit. Ha nullát adsz meg, akkor nincs időhúzás (tizenegyes!) miatti büntetés. Ilyenkor valamit csinál a szerver, hogy a többiek ne szívjanak, de fogalmam sincs mit jelent a 'beyond that enforced by the TCP protocol implementation itself'. Nem vagyok én drótagyú zsoké, hogy mindent tudjak a hálózati protokollokról...

Érték: 10, Minimum: 0, Default: 10, Maximum: 120

techlevel - (opció) A kezdő technikai szint száma

Érték: 3, Minimum: 0, Default: 3, Maximum: 50

techpenalty - (opció) Büntetés technológia kutatás cseréért: Ha módosítod az aktuális kutatási technológiát és pozitív fejlesztési pontszámod van, akkor ejnye-bejnye. A pontokból elvesz az itt megadott érték arányában. Ezt kihagyja, ha éppen ebben a fordulóban technikai hasznod volt.

Érték: 100, Minimum: 0, Default: 100, Maximum: 100

techs - (opció) Egy alkönyvtár nevét kell megadnod, amelyikben a játék során használni kívánt '.ruleset' állományok vannak. A 'techs.ruleset' a játék során kutatható, fejleszthető technológiák típusait és tulajdonságait írja le, amelyeket a játék ebből az állományból inicializál.

Érték: "Dune2", Default: "default"

terrain - (opció) Egy alkönyvtár nevét kell megadnod, amelyikben a játék során használni kívánt '.ruleset' állományok vannak. A 'terrain.ruleset' a játékban előforduló tereptípusokat és azok jellemzőit írja le, amelyeket a játék ebből az állományból inicializál.

Érték: "Dune2", Default: "default"

timeout - (opció) Egy forduló max ideje másodpercben: Ha az értéke nulla, akkor nincs időlimit, egyébként egy forduló a megadott ideig tart. Kivéve, ha a lejárta előtt minden játékos 'Turn Done'-t nyom.

Érték: 0, Minimum: 0, Default: 0, Maximum: 8639999

turnblock - (opció) Mindenkit megvárunk játékmód: Ha egyre állítod, a forduló nem halad tovább, amíg minden

játékos be nem fejezte a saját fordulóját (beleértve a szétkapcsolt játékosokat is(?)).

Érték: 0, Minimum: 0, Default: 0, Maximum: 1

unhappysize - (opció) Kisebb városban egy polgár boldogtalan: A megadottnál kisebb városokban biztos, hogy lesz legalább egy boldogtalan polgár. Hát ez pech.

Érték: 4, Minimum: 1, Default: 4, Maximum: 6

units - (opció) Szerintem, aki idáig elolvasta ezt, az már tudja, vajon mi ez. Na jó, de csak azok kedvéért, akik mindig a sportnál kezdik az újsit olvasni: Egy alkönyvtár nevét kell megadnod, amelyikben a játék során használni kívánt '.ruleset' állományok vannak. A 'units.ruleset' a játék során legyártható csapatok, mozgó egységek típusait és tulajdonságait írja le, amelyeket a játék ebből az állományból inicializál. Hál' istennek olyasmi egység, hogy politikus nincs, mert politikusok generálására úgysem alacsonyodna le senki.

Érték: "Dune2", Default: "default"

write - (parancs) Az aktuális beállításokat, mint szerver parancsokat kiírja egy állományba.

Szinopszis: write <file-name>

Szint: hack

xsize - (opció) A játékterület szélessége lépésben. Momentán az egy lépést úgy értem, hogy egy területegység és nem úgy, hogy az a mintegy 70-75 cm, amit egy földi humanoid normális menete közben a letett bal és jobb sarka között lehet mérni.

Érték: 80, Minimum: 40, Default: 80, Maximum: 200

ysize - (oppsön) A játékterület magassága lépésben. Természetesen ez is vízszintes méret, mert ez nem ám multimédiákos, dúmlájk, dzsojsztik-rángatós gém.

Érték: 50, Minimum: 25, Default: 50, Maximum: 100

A szerver indítása parancssorból

Nyiss egy Shell ablakot, menj el a FreeCiv könyvtárába és gépeld be:

4> CivServer ?   ; a '4>' nem kell, az a prompt

Először kiír egy kis csodálkozó üzenetet, hogy nem ismer semmiféle '?' opciót, de Te ne törődj vele, tekints lejjebb, s láthatod azoknak az argumentumoknak a listáját, melyekkel együtt indíthatod a szervert. Mondjuk így:

4> CivServer -h ; vagy CivServer –help (ami ua.)

Azt hiszem, nem kéne még egyszer leírnom, hogy melyik mire szolgál, mert a '–Version'-ön kívül már mindről volt szó (ugyanazt tudják, mint a szerver ablakába begépelhető hasonló nevűek, vagy majdnem)

A szerver külső irányítása

A belső vezérlésről és kiváncsiskodásról már volt szó, a parancssoros vezérlésről is, mi maradt még? Ja persze: a lustaság fokozása, hogy ne kelljen minden játékindításnál újra begépelned azt a tucatnyi sort, ami úgy naponta, kétnaponta igen fárasztó dolog lehet. Én persze ezt nem tudhatom, az idén még alig nyúltam a billentyűzetemhez...

1. Normálisan elindítod a játékot, ahogy szoktad (hányszor mondjam, hogy ne csapkodd az egeret?!). Ha még nem játszottál vele, a lépések benne vannak a B.N.A.K. #2.-ben. Csatlakoztatod a klienst a szerverre, majd a szerver ablakába beírod:

> cmdlevel hack

> write akármi.txt

A cmdlevel-lel hack-ra emeled a parancselérési szinted (ha saját gépen van a szerver, ez akár el is hagyható, majd a write-tal kiiratsz egy szerver parancsállományt lemezre (természetesen abba a könyvtárba kerül, ahonnan a szervert indítottad).

2. Félreteszed a szervert (kilépsz a quit-tal, meg becsukosgatod az ablakait) és elindítasz egy szövegszerkesztőt (lehetőleg ne a PageStreamet, melynek leírását szintén a B.N.A.K. #2.-ben találod és nagyon jó kis kiadványszerkesztő, de Te most inkább az EditPad vagy a CEd használata mellett akarsz dönteni), amelybe betöltöd az előbb kimentett állományt. Ez egy kb. 70 soros állomány, amely úgy a 6. sortól kezdve tartalmazza a már fentebb leírt opciókat állítgató sorokat imígyen:

set xsize 80

set ysize 50

set generator 1

...

3. Most tényleg le kell írnom, hogy állítsd be a kívánt opciók értékeit? Ha készen vagy mentsd el a filét, lépj ki a szövegszerkesztőből, porold le a Shellt és gépeld be:

4> CivServer –read akármi.txt –file civgame-4000.sav

Ha esetleg az előbb csak ikonizáltad a szervert, akkor a következőket kellene begépelned az ő ablakában:

> endgame

> read akármi.txt

> start

4. ...és már játszadozhatsz is az új beállításokkal és az sem baj, ha egy hét múlva - amikor újra előveszed, már nem emlékszel mit is kéne átállítani. Csak betöltöd a saját beállításaidat a filéből és nyomulsz Árpád néven a Hungarian csapatokkal...

(miért mindig nekem kell a MTFÚ félbehagyott játékleírásait folytatnom?)

N2

CHEATEK

Wipeout 2097

A főmenűben beírható csalások: (nem számítanak a kis- és nagybetűk) /sajnos ha 2x írjuk be, nem deaktiválodnak a cheatek/

XCLASS

Phantom-osztály, elérhető 2 új pálya

XTEAM

Piranha-csapat (összes adottság: high)

XTRACK

Hasonló az elsőhöz, de itt mindegyik kategóriában választható mindegyik pálya (nem szükséges az első, ha ez aktív)

Játék közben beírható csalások:

/ha 2x beírjuk egymás után, akkor deaktiváljuk a cheateket/

/az Y-betű elhelyezkedése nem függ a beállított key-maptól/

PSYMEGA

Az összes fegyvert a rendelkezésünkre bocsátja, egymás után

PSYPROTECT

Feltölti az energia szintünket

PSYRAPID

Gépfegyver, mely kifogyhatatlan, de használata csökkenti a sebbességünket

PSYTICKER

Kiakasztja az idő-számlálót

Szezonok és vályúk avagy hogyan készítsünk multisession cd-t MakeCD-vel

Kéremszépen, még mindig van az országban olyan non-pc-s, aki nem tudja, hogyan kell több részletben cd-t írni. A pécések természetesen nem tudják (több tucatszor tapasztaltam), ti viszont a cikk végére mind profi multiszessön-mékerekké váltok...

A legtöbbször úgy rontják el a multisession formátum készítését, hogy véletlenül multivolume-ot készítenek.

Multisession

A CD-re felveszel valamit, fixálod a session-t. A cd-t használgatod, majd eszedbe jut, hogy megint szeretnél felvenni rá valamit (mert van még rajta hely). Ilyenkor az újabb és a régi session tartalma egységes könyvtárként jelenik meg a gép számára, vagyis ha fixáltad az új sessiont, a cd-t nem tudod megkülönböztetni egy olyantól, amit egy menetben vettél fel.

Multivolume

Felvetted az első kupac adatot a cd-re. Fixáltad a sessiont. Később újabb kupac adatot vettél fel a cd-re, azt is fixáltad. Mégis, amikor a cd-t bedugod a gépbe, csakis az utoljára felvett adatok látszanak, a régi file-ok mintha eltűntek volna a lemezről. Ez kábé olyan, mint egy merevlemez, amelyen több partíció található, de a gépünk egyszerre csak egyet tudna kezelni.

Többször hallottam már amigásoktól (és rengetegszer pécésektől), hogy megesett velük ez a baleset.

Multisession sztepbájsztep

1. Írd meg az első sessiont a szokásos módon, és zárd is le (ne a lemezt, csak a sessiont).

2. A második kupac adatot így vedd rá:

2.1. Tedd be az íróba az első sessiont tartalmazó lemezt.

2.2. Kattints az Új kapcsolóra, hogy új track-et hozz létre. Előjön a Track beállítások nevű ablak. A típus valószínűleg file rendszer lesz. A típus alatti mező jobb szélén van egy nyíl. Ide kattintva egy újabb ablakba kerülünk, az ISO Image beállítások ablakba. Na itt jön a lényeg.

2.3. A forrásnál kattints az "Új"-ra. A Típus most kivételesen NEM File rendszer lesz, hanem CD-R track. A jobbra lévő nyilacskára kattintva a program beolvassa az íróban lévő CD-n talált trackeket. (Feltéve, ha az íróval olvasol. Ha neked külön készülék van beállítva olvasáshoz, akkor oda tedd a megkezdett lemezt.) Válaszd ki a CD-R-en lévő korábbi tracket (most még úgyis csak egyetlen van rajta, nem lesz nehéz).

2.4. Újra kattints az "Új"-ra. Ezúttal a megszokott File rendszer lesz a forrás, szépen állítsd be a könyvtárat az új, írásra váró fájlokkal, majd OK.

3. Track írás, ahogy szoktuk.

4. Hátradőlés, széles vigyor óvatos elterülése képünkön, kibotorkálás a konyhába a jól megérdemelt sörért.

Ugyanis a multisession CD olyan CD, amiben az első session tartalma hozzá van linkelve az újabb session tartalmához (ezért kellett megadni forrásként a cd-ről, hogy a MakeCD beolvashassa a tartalomjegyzéket - TOC-ot - és elkészíthesse az újat).

Ha az új session azonos nevű állományt tartalmaz (ugyanazon az elérési útvonalon), akkor az első file elérhetetlenné válik. Ott marad a cd-n, de a friss TOC már csak az újra mutat. A MakeCD majdnem olyan okos, mint e cikk írója, ezért erre külön megoldást kínál. Az ISO Image beállítások ablakban alul van egy opció, az Image útvonal. Ha kipipálod, megadhatsz egy könyvtárnevet. Az aktuális track minden adata ebbe a könyvtárba kerül majd a CD-n. Ha a multisession cd minden új track-jéhez megadsz egy új könyvtárnevet (pl. az írás dátumát), elkerülöd a névütközéseket. Ez a funkció már csak azért is fontos, mert amikor a merevlemezeden kiválasztasz egy könyvtárat, hogy "Ezt tessék megírni", a könyvtár neve nem kerül a CD-re, csak a benne lévő fájlok. Ezért az Image útvonal megadása akkor is hasznos, ha nem multisession cd-t készítesz, hanem egyszerűen nem akarod, hogy a cd gyökerébe kerüljön minden.

CacheCDFS

A CacheCDFS annyira nagyon okos CD filesystem, hogy a preferencesben beállíthatod, melyik volume-ot olvassa be, ha véletlenül multivolume-os cd-t készítettél. Ez egyébként titkos cd-trackek készítéséhez is nagyon jó, hiszen egy BSA ügynök valószínűleg hat-nyolcezer évig vakarná a halántékát egy ISO Amiga multivolume-os cd negyedik trackjén lévő lha-zott warez mirror láttán...

Remélem, arra is emlékszik mindenki, hogy ha a Workbenchből a MakeCD ablakába dobsz egy mp3-as fájlt, akkor azt a program automatikusan átalakítja audio track-ké, mindenfajta macerás állítgatás nélkül? Ehhez mindössze ez mpega.library-ra van szükség a LIBS:ben.

CHEATEK folyt.

Heretic II

PLAYBETTER = Isten-mód
TWOWEEKS = feltölti a fegyver-energiát
KILL = azonnali halál (*ez a legjobb - a törd.*)
KIWI = clipping mode (falon átmenés)
MEATWAGON = megöl minden kisebb ellenfélt, csak a főellent nem

Napalm

Először nyomjatok játék közben egy "T"-t, aztán a csalásokat és végül egy Entert
1GODNESS - Több pénzt kaptok
2DECADES - Eggyel magasabb tudásszintre emel (többször is be lehet írni)
3ABLAZEW - Megnyered az adott küldetést
4LOOSING - Elveszted az adott küldetést (!)
5TICKING - Ahol időre kell cselekedni, meghosszabbítja a hátralevő időt (különösek akkor ajánlott, amikor x ideig kell kitartani az ellenséges nyomás alatt - a törd.)
6WARFOGY
Az egész térkép beláthatóvá válik

Descent

GABBAGABBAHEY = cheat mode aktiválva
AHIMSA = automatikus célzás
SCOURGE = BIGRED = felszabadítja a fegyvereket
MITZI = összes kulcs
BUGGIN = turbo mode
RACERX = láthatatlanság
TWILIGHT = pánzélzatot a maximumra tölti

Heroes of Might and Magic II

32167 = Hősünk 5 fekete sárkányt kap a csapatába (ha van számukra hely)
911 = megnyertté válik az adott küldetés
123456789 = elbuktuk az adott küldetést
8675309 = egész térkép belátható

WOODY
Woody@amiga.hu

MPEGA

Mottó (guddzi):

nincsenek régi programok, csak új Amigások

Tudom, hogy:

1. Mindenki ismeri ezt a programot, és fejből fújja az opcióit.

2. Mindenki AmigaAMP-ot, meg VSS-t használ az MP3 zenék lejátszására.

3. Mindenki(?) megvette már a B.N.A.K. #2-őt(?) és az #1-et(?)

De azért vannak olyanok, akik talán mégsem. Na ők ne lapozzanak! '95-ben egy S. Tavenard nevű külföldi Amigás (mér? ha hiszed, ha nem, vannak más országokban is Amigások) elunta, hogy a hogyishíjjákosok a vacak 100-200 MHz-ükön már majdnem akadozás nélkül le tudnak játszani MP2, esetleg MP3 zenéket, ezért elhatározta, tesz valamit, hogy az Amigások se maradjanak le erről a felettébb érdekes és magas intelligenciaszintet kívánó tevékenységről. Gyorsan megalkotott pár programot, amelyekkel egyrészt lejátszani, másrész készíteni lehet MP3 formátumú hangállományokat. És mindezek után nem dőlt hátra, hanem addig csiszolta, fejlesztette ezeket, hogy már jobbak nem is lehetnek. A mai előadásomban a lejátszóról lesz szó, a tömörítőt majd máskor tárgyaljuk ki.

Az MPEGA egy MPEG formátumú hangállományokat lejátszó, kitömörítő program, amely parancssorból paraméterezhető. Mindhárom 'layer'-t ismeri. Nagyon gyors, rendkívül optimalizált program, amelyhez több működtető felületet is készítettek (de én pl. DOpusból és Shellből használom). Például van egy Blitz Basicben írt felület - a BMG -, ami nem túl csinos - sőt, kifejezetten Vanda -, viszont használható.

Manapság kevébé divatos a használata, mert van pár hátránya (pl. lejátszás közben nem lehet szoftverből hangerőt változtatni stb) és nagyon sok csicsásabb, kényelmesebben használható lejátszó program található, például az AmigaAmp, vagy az >=OS3.5 Amplifierje, hogy az EaglePlayerhez és más lejátszókhoz készített lejátszómodulokról ne is szóljak (de ezekről találhatsz leírásokat a BNAKokban, úgyhogy ezt hagyjuk).

Egy hatalmas előnye van: kb. 20-30%-kal kevesebb processzoridőt foglal el, tehát 040-es processzorú gépen is lehet a legjobb minőségű lejátszás mellett dolgozni (030-nál gyenge minőségű mono mellett lehet pl. szöveget szerkeszteni, rajzolgatni is). Ez a legtöbb MP3 lejátszóról nem mondható el.

030/55-ön (kicsit meleg az idő, nem bírja a 60-as kvarcot ez a nyavalyás) az Amplifier lejátszásakor 85-96%-között mozog az Executive mutatója. A CEdben aránylag jól lehet gépelni, az EditPad már akadozik. MPEGA-nál ugyanennek az MP3-nak a lejátszásakor 70-74% között mutatja a CPUtime foglelását. Azért emellett már az EditPad is alig akad, csak mentéskor fékez, de akkor nadjon... Aki ennél nagyobb erőt kívánó munkát akar végezni, az tegyen be egy sima Audio CD-t és kattintson kettőt a GroovyPlayer (magyar Amigás által készített program. Hmm, ennek is láttam valami vastagabb, '99-ben megjelent irományban a leírását) ikonján, vagy hallgasson EaglePlayerrel (ennek is) ADPCM formátumban tárolt zenéket, ezek nálam jócskán 30% alatti időt fogyasztanak.

Valahogy így kéne begépelned a parancssorban (előtte rakd be mondjuk a C:-be, vagy a rendszer bármelyik alapértelmezésű keresési útvonalára):

```
4> MpegA [<opci k>] <MPEG_Audio_le> [<out_le>]
```

mpeg_audio_file - Az állomány neve (és útvonala, ha nem az aktuális könyvtárban van), amelyet lejátszani, kitömöríteni akarsz a program segítségével.

out_file - A kimeneti állomány nevét (és útvonalát, ha szükséges) kell megadnod, ahol a PCM (ez a wave sample filék típusjelölése), vagy AIFF (ez meg a szabványos IFF, csak nem ILBM, hanem hang) formátumba kicsomagolt állományt tárolni kívánod.

opciók - Ahhoz, hogy a program bármit is csináljon, minimum egy opciót - az alábbiak közül - meg kell adnod. Tképpen ezeknek a megadásával vezérelheted, hogy a program mit és hogyan csináljon.

- -d <freq_div>: frekvencia osztás: 1, 2 vagy 4 (default=1)

(a frekvencia egy csúnya dolog, többnyire azt jelzi, hogy valaminek az értéke másodpercenként hányszor módosul - vagy valami hasonlót)

- -q <quality>: kimeneti minőség: 0 (gagyi), 1 vagy 2 (jobb) (default=2)
- -h: csak a fejlécet jeleníti meg
- -n: nincs számlálás
- -m: mono kimenet (bal csatorna - tessék, már ez is balos)
- -p <pri>: a működés prioritása (-30..30 között)

(nálam pl. 0 szokott lenni, vagy amit átvesz az indító Shelltől)

- -I[<id>]: AHI kimenet, <id> = audio mode ID hexában (pl.: -I20004)

(az AHI-ról meg mintha valamelyik BaziNagy Amigás Könyvben [neked van már ilyened?] láttam volna leírást - most hirtelen nem emlékszem, ki írta)

- -s: pszt! (nincs audio kimenet)
- -f 0|1: audio filter ki/be (default = auto)

(az audio filter egy hardver eszköz a gépben, amelyet szoftveresen is lehet ki-bekapcsolgatni)

- -x <freq>: audio keverési frekvencia (default = none)
- -t <ms>: audio pufferméret ms-ban (default = 1 sec)
- -v <vol>: hangerő (0..64 vagy 65..256)

(hangerőnek nevezzük azt, amitől a szomszéd falra mászik. Pl. amikor én Wintermute-tal beszélgetek a partyn, akkor mérséklem 256-ra)

- -w: a lejátszás indítása előtt megvárja az audio puffer feltöltését

(ez a puffer arra való, hogy mondjuk ne közvetlenül a CD-ről akarjon lejátszani, hanem előtte a RAM-ban egy ideiglenes területre töltse az állomány egy részét, ahonnan gyorsabban elérheti)

- -a: teljes szintű audio puffer (a -T opcióval)
- -S <ms>: a megadott másodperctől játssza le

· -A: AIFF fejlécű AIFF kimeneti állományba csomagolja ki

· -W: WAVE állományba csomagolja

· -F <freq_max>: max dekódolási frekvencia

· -T: Idő számlálás kiírása a frame-ek helyett

· -b <k_size>: kimeneti puffer mérete KByte-ban (default = 16KB)

· -D: megjeleníti a dekódolási paramétereket

· -l: a kimeneti állomány egy txt formátumú lejátszó lista lesz

(a kimeneti állomány átmegy bemenetibe, ahonnan a lejátszandó, kicsomagolandó állományok neveit veszi)

· -o <out file>: a kimenet a dekódolt állomány

· -c <cfg file>: a konfigurációs állomány (default = MPEGA.CFG)

(ha ebben megtalálte az indításakor valamelyik opciót, de Te úgy indítod, hogy a parancssorban is megadod ua. opciót argumentumként. Na szerinted akkor melyiket fogja használni? Talált, a parancssorost.)

· -C: megjeleníti ez aktuális konfigurációt

(ez abból áll hogy szépen egymás alá kiírja az opciók default, illetve az 'MPEGA.CFG' filéből kinézett értékeit és a lejátszási minőségeket)

· -u: megjeleníti a lejátszás megkezdése óta eltelt időt

· -r: a kimeneti állományhoz nem használja az ún. Async I/O-t

· -N: megjeleníti az állománynevet

· -R: véletlen lejátszás (ha adsz neki listát)

· -i: megmutatja a TAG infókat is

(tudod, ezek azok, amik az MP3 filék elején szoktak lenni és mindenféle dolgok lehetnek bennük, pl.: énekes, cím, lemeznév, stílus, meg ilyesmik)

Példák:

```
4> mpega -q0 -d4 -T -b1024 -m -i zene.mp3
```

A 'zene.mp3' állományban lévő zenét a legrosszabb kimeneti minőségben, a legnagyobb frekvencia osztással, csak a bal cstornát játsza le. A lejátszás jelenlegi idejét írja ki, 1 MBájtos kimeneti puffert használ és megjeleníti a TAG infókat is (ha vaniknak).

mpega {f}

Nálam ez van a DOpusban az MP3 állománytípusokhoz rendelve. Ilyenkor a konfigurációs állományból veszi az opciók beállításait. Mert van ám olyan intelligens.

```
.KEY FROM/A,TO/A
mpega -s -T -A -b64 <FROM> <TO>
```

Ez egy egyszerű kis szkriptecske, ami csöndesen AIFF állományt generál egy MP3-ból. Ezt úgy kell indítanod, hogy a neve után paraméterként add meg a bemenő és kimenő állományokat, majd nyomj egy Entert (Ha nem kapcsoltad be az elmentésekor a szkript 'S' védelmi bitjét, akkor az Execute-ot se hagyd el!). Ezután a szkript szép csödben dolgozik, időnként felfrissítve a kiírást, hogy hol tart (én pl. a második Cataflamnál, de még csak hajnali három van).

```
4> Execute szkript zene.mp3 zene.aiff
; tak,tak,tak, pity-puty
4>
```

(ilyen egyszerű)

Ha már az MP3 zenéknél tartunk: Az asszony szerzett egy Jimmy összest - képzeld el, 190 szám ettől a nyavajástól - és most állandóan azt hallgatja. Már kétszer összetörtem (persze hogy véletlenül, naná, hát csinálnék én ilyet?), de pár nap alatt szerzett egy újat. Doktor úr! Most mit csináljak? Mert alig hallom a jó kis rikvikmen zenéimet...

Nagyocska olasz folyó, amely északon a hegyek közt ered (csak a MESTER kedvéért árulom el, hogy ez egy elég vacak szóvicc az apropó szóra és elég sánta, hiszen a Po-t rövid 'o'-val és nagybetűvel írják): Tud már valaki valamit, valahonnan a VGS-ről? Aki nem olvasta az AV#xx-et (de olyan Amigás úgy sincs), annak elárulom, hogy Valenta úr egy óvatlan pillanatában bedobta a köztudatba, hogy Ö bizony egy zerkettesbe gyugható grafkártya tervezésén és megépítésén gondolkodik. Bocsi a kis reklámért, de bizony megérdemlik a magyar Amigás HW fejlesztők, hogy propagáljuk őket (MTFU?)! Csak pár szóban, aztán a Mélyen Tixtelt és Zsigerekből Rettegett Foeszerxesztoe Úr (MTZRFÚ) kihúzza, vagy hozzátesz valamit:

(biztos, hogy jó otlet ingerelni tenyéradó gazdánkat azzal, hogy újabb és újabb munkát kívánunk a nyakába sózni? - MTZRFÚ)

Pufferelt 4IDE adapter, hogy nyugodtan és kényelmesen használhassunk akár 4 IDE egységet egy pure ezerkettesről...

ScanJuggler, hogy végre egy normális és - viszonylag - olcsó VGA csatolót rakhassunk a gépbe...

Valenta Sound System az óraportra, hogy 1-2%-os procifoglalás mellett halgassunk MP3 zenéket...

PS Egérátalakító, amellyel a sokgörgős - és olcsó - hogyishíjjákos egereket is a MOUSE portba csatlakoztathatjuk (nem is tuttam, hogy már PostScript egér is van)...

Analog joy átalakító - na ez vajon mire lehet jó, mert a nevéből sajnos nem derül ki...

Ha vala[m|k]it kihagytam volna, bocsika, majd P. ideírja.

A régebbi warékról ne is essen szó, mint pl. különböző billentyűzet illesztők, RAM kártyinkák és portfigyelők, estébék.

N2

Amilogo

Ennél kisebb és egyszerűbb utilról még nem írtunk...

A program nem tesz mást, mint bepakol a Workbench képernyő címsorába egy Amiga logót. A csomag több színmélységű és formájú logót tartalmaz, ezek közül szabadon választhatsz.

A telepítés és használat kimerül abban, hogy a számodra szimpatikus változatot futtatod workbench alól (CLI-ből indítva reklamál az ikonjáért).

Horváth Péter

Közös nyomtató Amigához & MACintoshoz

E rövid ismertetőben arra nem tudunk vállalkozni, hogy az Amiga oldalon elmagyarázzuk a SAMBA telepítését és beállítását, most csak a nyomtató közös használatáról lesz szó.

A szóban forgó Amigában egy X-Surf hálózati kártya van, amit a MiamiDX hajt meg. A másik gép egy iMAC, LinkSys routerrel. Ha mindkét gép látja egymást, akkor következik a nyomtató beállítása.

A szükséges erőforrások:

Amiga

Turboprint v 7.xx

Ghostscript v 6.50

Mountlist a PS:-hez (ez egy ghostscript printer handler)

Töltsd be a SAMBA konfigurációs állományát (smb.conf). Add hozzá a következő részt (a mi esetünkben a nyomtató egy Epson Stylus 640, amely az alaplapi párhuzamos porton csatlakozik az Amigához):

```
[epson_640]
        path            = /dh1/internet/samba/spool
        comment         = epson stylus color 640
        printer         = epson stylus color 640
        writeable       = yes
        browseable      = yes
        printable       = yes
        public          = yes
        printer driver  = epson stylus color 640
        print command   = /samba/bin/LPR %s
        lpq command     = /samba/bin/LPQ %p
```

Most létrehozunk két szkriptet a /samba/bin könyvtárban. Az egyiket a nyomtatási parancshoz, a másikat az lpq parancshoz. Mivel szkriptekről van szó, ne feledd beállítani az S bitet!

```
LPR script
    .key PName
    .bra {
    .ket }
    FailAt 21
    Echo >>T:Turboprint.log
    Date >>T:Turboprint.log
    Echo >>T:Turboprint.log Queue status Printer={
PName}
    Echo OK
    FailAt 10
LPQ script
    .key SFile
    .bra {
    .ket }
    FailAt 21
    Echo >>T:Turboprint.log
    Date >>T:Turboprint.log
         Echo   >>T:Turboprint.log   Printing
Spoolle={SFile}
    ECHO >ENV:spoolle {SFile} FIRST 1 LEN 4
    IF $spoolle EQ Dave
      Copy SAMBA:spool/{SFile} PS:
    ELSE
      Copy SAMBA:spool/{SFile} PAR:
    ENDIF
     Delete SAMBA:spool/{SFile}
     FailAt 10
```

A MAC oldalon szükséges dolgok:

DAVE v 2.5

LaserWriter 8 extension

Miután telepítetted a DAVE-et, hívd elő a DAVE Sharing Control panelt. Itt aktiválni kell a file és nyomtató megosztást és a desktop printinget az ablak jobb alsó sarkában.

Ezután válaszd a Choosert az Apple menüből. Ott látnod kell a DAVE klienst és a LaserWriter 8 bejegyzést. Bal oldalt látnod kell az Amiga szervert, ami nálam A3000. Kattints rá. Meglátod az összes megosztott eszközt, beleértve e beállított nyomtatót is. Kattints a kívánt nyomtatóra. Itt tudsz létrehozni egy desktop printert a MAC számára. Miután létrehoztad, a képernyőn megjelenik egy nyomtató ikon. Az utolsó lépés az lesz, hogy a létrehozott nyomtatót minden alkalmazásban meg kell adni a Page settings-ben.

SPP

Icontype

A program CLI-ből indítható, paraméterei a következők:

Icon[s]/A/M, D=Drawer/S, T=Tool/S, P=Project/S, G=Garbage/S

Icon[s]

A beállítani kívánt ikonok neve

D,T,P,G

Az ikon típusa (D=könyvtár, T=program, P=adat file (lehet kép, szöveg, zene, de akár egy batch file is - ekkor az ikonban a default tool a c:iconx, G=a szemetesláda ikonja

Ehhez a stuffhoz írtam egy kis scriptet, amit be lehet építeni a DOpus4.16-ba, és kényelmesen lehet használni (a scriptből kihagytam a garbage típust, nem hiszem, hogy sűrűn lenne rá szükség):

```
 .key kepernyo
 Set Icontype 'RequestChoice Please
select icon type IconType
 Drawer|Tool|Project|Cancel
PUBSCREEN <kepernyo>'
 If $Icontype eq 0"
  Skip vege
 Endif
 If $Icontype eq 1"
  Echo D
 Endif
 If $Icontype eq 2"
  Echo T
 Endif
 If $Icontype eq 3"
  Echo P
 Endif
 Lab vege
 Unset Icontype
```

Mint látható, a script bekér egy paramétert (melyik képernyőn jelenjen meg a requester), az Opusból én a {Qs} opcióval adom át), és kimenetként visszaad egy karaktert, ami az ikon(ok) típusát adja meg.

Az Opus 4.16-ban egy buttont adtam meg, aminek a paraméterei a következők:

Name : Icontype

Body : AmigaDOS Boot:C/Icontype {F} `S:Icontype.req {Qs}`

Mást nem kell beírni.

Ezek után, ha egy szép ikont találok, de a típusa nem olyan, ami nekem kell (pl. drewer), akkor csak kiválasztom az Opusban, rákattintok az icontype gombra, és violá, megoldódott a gond :)

Leon Cor Leoni

Dörmögés #10 /*avagy nyavalygás a köbön... */

Egy kis Exodus:

Elindítom a gámét és beszól, hogy valami divájsz, vagy esszájn hiányzik neki. Figyelitek? Nem xxx.device! Semnem xxx lemez! Vagy ez, vagy az. Vagy valami egészen más. Punktum. Na, a kért divájsz nincs sehol (mondjuk, ha én esetleg játékkészítő lennék, a CD-re pakolnám, de hát én csak egy bugris felhasználó vagyok, vagy mindegy mi, de akkor is coki, meg sátáp az ilyennek), de egyik ismerősöm modotta volt, hogy neki az atapi.device-on műkszik hármas egységszámmal. Az AssignWedge sem jelzett semmilyen esszájnkérést. Setup beizzít, beír divájsz, megad egységszám (magyarul unit number), elment, osztán duplakatt az Exodus ikonjára. Ugyanaz a figyelmeztetés jön be. Na SnoopDOS beizzít, megles a gáma kereséseit. Nem mennék bele túlságosan, de elég gány kódot hoztak létre a fiúk, mert néhány dolgot furcsa helyeken is keresgél. Elég az hozzá, hogy valami szájbőrgrefájksz lájbrőri is kellene nekije. Mármint a SD szerint. A CD-n persze ilyesmi nincs. Miért is volna, hogy képzelem, hogy fölteszneк olyasmit, ami nem a rendszer része és ami nélkül egy pénzbe kerülő játéknak nem akaródzik elindulni. Na jó, végigkerestetem a CD-n a stuff nevét, hátha leírták valahol a fiúk, honnan lehet beszerezni a warét. Sehol semmi, még a lengyel szövegben sem. Korrekt. Sebaj, van nekem három gájdom, amiben ilyen esetekben keresgélni szoktam: ezekben a divájszok, lájbrörik (a harmadikra most nem emléxem mik, asszem adattípsok) feltalálási helyei vannak. Kiír három Aminetes találatot. Természetesen csak olyan Aminet CD-im vannak, amikről pont azok a stuffok hiányoznak, amikben ez a lib megvolna. Szerencsémre van egy haverom, aki egyszer elütött egy öreg nénit, akinek az unokája egyszer dolgozott együtt egy programgyűjtő mániákussal, akitől be tudom szerezni. Csak ki kell keresni a nyócvanvalahány CD-jéről. Megvan a stuff, berak 'Libs:'-be, indít Exodus, a fegyelmeztető elő is gyün, úgy látszik, neki már ez szokásává vált, vagy ő a házőrző: 'ide azt a divájszot vagy esszájnt, mert különben dühbe gyüvök!'. Oh, hogy az a jó édes...

Aztán minden megoldódott: mivel két vinyóm meg két cédém ücsörög az IDE csatin, természetesen az atapi divájsznak az 5-ös egységszám kell. Nem a négyes - mint az ésszerű lenne -, mert ahogy észrevettem, ez csak páratlan egységszámokat fogad el. Ennek ellent merészel mondani az az aprócska tény, hogy az egyik CD-m a kettes uniton trónol már évek óta. És erre mind magamtól jöttem rá! Semmi assign nem kell nekil ...és már megy is a játék. Az olyan nagy kérés lenne, hogy tisztességes hibakeresést építve egy programba, az korrekt figyelmeztetést küldjön a hiba okáról? Még megérjük, hogy lesz olyan proggi, amelyik a következő üzenetet rakja ki: 'Valamit nem találok! Akkor most mégsem indulok el...'.

Ja, a CD-n lévő demók sem indultak el elsőre (másodszorra sem), de azokkal majd a következő számban (természetesen még mindig nem az enyémben) foglalkozom..

Ha már itt tartunk: van a CD-n néhány amp bőr (magyarul: skin). Mivel az Amplifierre rá lehet húzni a WinAmp, és AmigaAmp bőröket, gondoltam semmi porbléma, felteszem ezeket, mert különben nagyon tetszetősek. Természetesen egyik sem megy fel. Hihi. Valami eqmain stuffot keres rajtam... Na abbahagyom ezt az Exodus macerálást, mert azt hihetnétek, hogy hét bőrt akarok lehúzni róla... pedig csak egyet felrakni. Már megvan: az a baja, hogy ugye a bőr a CD-n van, a ware meg valamiért csak a saját könyvtárában lévő bőrkönyvtárból tölti be korrektül a szkineket. Sebaj, azt a pártucat kát elbírja a rendszerpartíció. Azt már le se merem írni, hogy a 3.9-hez adott Amplifier fut ám a 3.1-es renceren, csak skineket nem fogad el (nálam). Szóval ott még nem bőrfejű a kicsike.

Ja, lehet, hogy nálatok semmi ilyesmi probléma nincs, mert ez egy kereskedelmi forgalomba nem kerülő demonstrációs CD, amit egyik szlovák hajós haveromnak küldtek némi csereakció keretében. (Én meg tőle szereztem némi alkoholos italokért, meg egy RF modulátorért cserébe, amíg az esztergomi híd építésén dolgoztam. Na jó, ezt nem ragozom, bár ha a tiszaugi híd építéséről írt pár sor lemehetett, akkor ez is ideférne. Igaz, hogy még nem láttam a #18. levelezési rovatát, amiben biztos benne van, hogy a N2 menjen a fenébe, hogy ilyesmiket írkál egy tiszta Amigás magazinba. Pedig megint vannak remek híreim... Például tudtátok, hogy a szlovákoknál olcsóbb a sör mint itthon?) Amúgy ugyanúgy végigjátszható - szerintem semmi különbség nincs (mert lemásoltattam az eredetit is a partin, miért pont én legyek az ország egyetlen Amigása, aki kevesebb, mint tíz lopott programot használ), majd P. készít róla leírást (nem a lopott CD-k másolásáról, hanem az Exodusról), nekem más elfoglaltságaim vannak. Megyek, be is veszem a fájdalomcsillapítót, aztán folytatom... Apropos (ez egy idegen szó és aztat jelenti magyarul, hogy itt vagyok ám még): Tudja valaki, hogy miért csak olyan gyógyszerek vannak, amelyeknek sokkal veszélyesebbek a mellékhatásai, mint az a betegség, ami ellen (nem) jó? Például az összes fájdalomcsillapító - számomra aztán főleg - legzavaróbb mellékhatása, hogy nem lehet mellé sört inni.

DOpus vs OS3.9

Szóval, vagyon itt egy jól belőtt Opusom, ami eddig minden - Amigás - oprenceren (3.0, 3.1, 3.5) szépen elfutkározott. Használtam is jócskán. No nem a WB helyett csak úgy állománykezelőként, -vizslatóként. Nem gurult, nem makacskodott, tette a dolgát, ahogy egy jólnevelt filekmanagerhez illik. Felraktam a 3.9-et, semmi probléma. Néha gurult, de majd megnézem felkiáltással talonba raktam az ügyet. Aztán laasanként észrevettem, a fagyogatások okait:

1. Ha a DOpussal ablakot nyittatok legtöbbször a szövegnézőjét - töltöget, aztán lefagy. De úgy is marad, se guru message, se semmi. Néha magával rántja a zegész rencert, de a legjobb trükkje az, hogy ilyenkor kigyújtja (nem, nem, inkább csak bekapcsolja) a drive ledet, minden mással lehet dolgozni tovább, amíg az nem fordul lemezhez. Na ezt csinálja valami utánna! Sőt! Kértem kölcsön egy FDD-ot, arra ilyenkor is tud írni.

2. A Voyager is cirkuszolgat, ha például a MUI prefsben lemegyek az újonan feltett stuffok közé, de néha böngészés közben is, de csak a neten. Vinyóról ez utóbbit nem csinálja.

Ami a legérdekesebb, hogy sem a DOpus, sem a Voyager a PRE3.5 rendszereken nem csinál ilyesmit. Legalábbis nálam. Jó, mi? Beüzemeltem SnoopDost, Dostrace-t, éjjellátót, infranézőt, mindent ami be vagyon tárazva, hogy kiderítsem, mihez nyúlnak, mielőtt elráncsák a rencert, de ugye a '.log' filékbe pont azt a racet nem írják fel, mert ezek a vackok ugyan írnának, de a rencer száll, száll fel magosra.

Mehet most még egy kis HW dühöngés is?

Ezt viszont sikerült kiküszöbölnöm, nem úgy mint az előzőt. Szintén DOpus porblémának látszott eleinte, de azután kiderült, mindenütt jelen van, csak máshol kevésbé látszik. Először azt hittem, installálhatom újra a DOpust. Vagy a 3.9-est. Vagy mindkettőt. Az egyik listázóból (kettős kattintással a nevén) megnéztem egy szöveget. Meg is mutatta. Na mondom ez jó lesz, át is másolom. Aha. Ahogy azt Móricka gondolja. Bezártam a szövegnézőt, rákattintottam egyet a nevére, hogy másolásra kijelöljem, erre megint betöltötte. Megint bezártam, megint rákattintottam (nem kétszer, csak egyszer), megint betöltötte a nyavajás. Mi van itt? Kihagytam volna a szokásos pénteki macskaáldozást? Dopusz kilép, újra betölt, kipróbál a fentiek egy képpel. Ugyanaz a móka. Reszet, újra ugyanaz. Arra már rájöttem, ha a nézés után kijelölök egy másik filét, akkor már kattintgathatok az elsőn is. Amig újra nem dulázok, minden OK. Virusnéző beizzít, közli: csak semmi pánik, egy darab virnyák sincs sehol! A DOpus félrerak egy kicsit. Kicsit később megnyitottam a WB-

ből egy filét - duplakatt az ikonján, ahogy illik -, majd meg akartam nézni a túltájpjait. Az ikonjára katt egyszer, tólnám fölfelé a zegérmutatót, közben meg nyílik szépen a fájl, mintha kettőt kattintottam volna újra. Na ez gyanús! Mi van itt? Az amik megint pont az én gépemen próbálják ki a műholdas hardverelhárító rendszerüket? Vagy ugyan egyszer kattintok, de elromlott a gomb és kétszer kattan? Rossz vicc. Ez már a harmadik egerem! Plusz egy hanyattegér is. Azt direkt vettem, mondván egy döglött egér csak nem fordul fel megegyszer. Dehogynem. A dolog nyitja nagyon egyszerű volt, ha még ráértek, elmesélném (főszerk! van még hely?).

Mivel a jobb vállam makrancoskodása miatt nem tudom - május elseje óta (nekem senki ne mondja még egyszer, hogy Éljen Május 1., mert előkeresem a bézból készült ütőmet!!!!) - a jobboldalon lévő egérgét elérni (illetve elérem, csak a sziszegéseimen, meg a fintoraimon röhögcsélt már az egész család), balra tett cincogónál meg nem ért el a kábel a géphez, így az egyik kipurcant egérkém kábeléből csináltam egy hosszabbintót. Le is ellenőriztem, minden stimmelt, működött is. De! Valamilyen oknál fogva a két középső D-Sub (gy.k.: Canon) csati GND-je nem ért össze rendesen. Ezt add össze. Semmi mást nem okozott, csak a fent leírtakat. Betoltam a kettő közé egy kis fémlemezt, ezzel rövidre zárva a két fém csatiházat és máris megszűnt a kalamajka.

Hardvare dühöngés hashmark kettő

Na ezt még, aztán békénhagylak benneteket, mert lasszan olyan leszek, mint idős nénikék a rendelők folyosóin; csak a bajaimmal (pedig pl. a halászlém is szegedi) tömök mindenkit...

Ugye mondanom sem kell, hogy ezt is megoldottam. Dolgozom a CEddel (már ballal is beírok 15 perc alatt kétszáz karcsit - bibibi), menteném a szöveget, Amiga + W - nem ám menü, nem vagyok én novícicus -, kiírja a szövegbe, hogy 'w'. Na jól nézek ki, már ballal sem tudok gépelni. Azért biztos ami biztos, a ledet nézve újra Amiga + W. Led alszik tovább, a szövegben egy új dáblöjú virít a kurzor előtt. Úgy látszik a múltkor mégsem esett le az az ami műhold. Vagy csak megint átadták rajta a volánt egy szöszkének. Nem csigázlak tovább, csak annyit, hogy semmi más effekt, csak a jobbAmiga nem műkszik. Hehe. A billentyűzet kábele egy éve jobbra lóg. Átraktam balra, rögzítettem és megint műkszik a jobbAmiga. Mondjuk ez természetes. Mármint, hogy jobbAmiga. Pl. egy hogyishíjjáknál biztos jobb.

Ha minden jól megy, kábé most értem a lap aljára, úgyhogy nem is zaklatom tovább a népet. Természetesen a ledorongolásokat (pl. hogy a N2 húzzon el a f*a*cba a hülyeségeivel) a levrovba várom, mert még mindig nem tudok felnyomulni a freemailre. Úgy látszik, ott is olvassa valaki a cikkeimet.

N2

Ui.: Tegnap végre az utolsó porblémám is megoldva. Ezt V. (nem O., V.!) Viktor régi cikkének (AV #3. 18. o. Freemail: e-mail mindenkinek címen) köszönhetem. Ugyan akkoriban, amikor olvastam, villámgyorsan legyíkoltam az összes rendszeremről a 'vapor_update.library'-t, ment is a freemail (Illetve csordogált szép lassan 14.4K-n egy eredeti Escom Surfer Kit-tel. Nem ám gagyi 56K-s hogyishíjjákos modemmel nyomulok. Egy fricet! Ezen még egy AMIGA logó is van ám!). De aztán letöltöttem és telepítettem egy új Voyager demót és elfelejtettem utána nézni, nem-e merészelt-e becsempészni-e hozzám egy ilyen vacakot. Csak szidtam a frímélt, meg a matávot, meg amúgy mindenki mást, aki hirtelen eszembe jutott. Mondjuk nem tudom, mi köze a két cégnek egymáshoz. Lehet, hogy a Vaporéknak is hibás számlát küldött a Matáv?

Ha már a Vaporék is előkerültek: Nem tudja V. A. Lacy, hogyan szüntethetném meg, hogy a Voyager - és valamit csinálhatott a MUI-val is, mert már az is - elődobja minden indításakor azt a vacak állománykérdezőt, meg utána egy MUI requestet, hogyaszongya: 'Warning! CManager won't work stb...' A 'stb'-t nem ő írja ki, azt csak én biggyesztettem oda és azt jelenti, hogy a req szövege még nyomul tovább, csak lusta voltam begépelni. Az a jó, hogy a Voy indításakor kétszer is kirakja. Kell a fenének az a CM! A múltkor is összedúrta a címeket, le is toltam a vinyóról.

HappyEnv VS Env-Handler

A fenti stuffok feladata ugyanaz, optimalizálni a ram használatát úgy, hogy csak az kerül az envarc-ból az env-be, amire éppen szükség van. Így lerövidül a bootidő is, hisz nem kell a sok kis file-t másolni, ráadásul jobb lesz a ram kihasználása is (itt a blokkméret a meghatározó, hisz az env-ben lévő file-ok kicsik, míg a ram diszk blokkmérete 512 byte -> egy 12 byte-os file is 512 byte-ot foglal, ezt ezek a proggik máshogy kezelik)

HappyEnv

A program működéséhez két file kell: HappyEnv-Handler az L-be es MountEnv a C-be. A stuff indításához a következő sorokat át kell írni a startup-sequence-ben:

```
C:Makedir Ram:ENV Ram:T
C:Assign ENV: Ram:Env
C:Copy Envarc: Env: All
```

Ha vissza akarod még állítani ezeket, akkor csak pontosvesszőzd ki.

Az új sorok:

```
C:Makedir Ram:T
C:MountEnv
```

Paraméterezés:

DEVNAME/K, VOLNAME/K, ICON/S, NOREQ/S, NOCOPY/S

DEVNAME

Az eszköz neve, pl. DEVNAME Environment

VOLNAME

A kötet neve, pl. VOLNAME Env

ICON

Ha ezt beírjuk, a wb-en megjelenik az Env ikonja

NOREQ

A hibaüzneteket kapcsolja ki

NOCOPY

Kikapcsolja a file-ok automatikus másolását az Envarc:-ból az Env:-be

Sablon:

MountEnv icon noreq

A wb-en ott lesz az env ikonja, nem fog a prog hiba esetén requestert kirakni.

A program hátránya, hogy beleír a file-ok protection bitjébe, előnye, hogy akkor is jól működik, ha az Envarc: máshová van assignolva (Pl. Assign Envarc: Boot:Prefs/Envarc1)

Env-handler

Ez a stuff csak egy file-ból áll, ami az env-handler névre hallgat, ezt kell a C:-be másolni.

Az indítás menete ugyanaz, mint a MountEnv-nél.

Csak két paramétere van:

ADDVOLNODE

Ilyenkor az Env: megjelenik a meghajtók közt a requesterekben

VOLNAME

Ez lesz a meghajtó neve pl. VOLNAME=Környezet

A programnak egy hátránya van: csak az eredeti Envarc path-t (System:Prefs/Env-archive) veszi figyelembe, nem az Envarc assignt. Előnye, hogy jó ütemben fejleszti a készítő (már az 1.10-es verziónál tart).

Én egyelőre a HappyEnv-et használom, mert több Envarc könyvtár is kezelhető egy egyszerű assign segítségével, és nekem több Envarc is van, mivel nem egyedul használom a gépet. (Úristen, csak nem engeded az Amigád közelébe a húgod? - a törd.)

Leon Cor Leoni

fYaNICA 2001.06.14.

PART UÁN

Az idei második aktus is legördült, volt tömeg meg feeling ahogy kell, és programok is dögivel. A fYaNICA lassan pécézúzással azonosított mivoltából kivetkőzve egy kultúrális eseménnyé is válik, ami talán mindenki számára elfogadható, bár néhány nemenyhén illuminált egyén az effajta programok láttán sorfolytonos "kvaanyád!" outputtal dülöngélt ki a teremből...

Hogy mi is volt ebben a 24 órácskában kis hazánk fővárosának Csokonay-ról elkeresztelt művelődési házában? Volt fotókiállítás, Mediator bemutató, demók, intrók, C64, Amiga, Atari, G4-es PowerBook, pécézúzda/hegesztés, 2.5 db élő zenekar (meg egy halott :), volt Z performance, bemutatkozott a nagyérdemnek Docky PS2-es egér interface-e, Rachy tartott egy remek előadást az új Petunia 68k emulátoráról, volt táncbemutató, Napi2+Z+LouiSe táncshow, lehetett kapni Emeric új könyvét, illetve Petike BNAK2-jét is, és voltak nagyon csinos lányok, meg nagy meleg, hideg sör, filmek, www.fyanica.hu, serlegek, kjó projector, etc...!

Most egy picit részletesebben;

sajnos a party dátumáig az illetékesek nem voltak képesek a már két hete elindított és kipengetett www.fyanica.hu regisztrációk megejteni, így most csak így történés formájában tudok hírt adni az esetről. Amint létrjön a bejegyzés, egy nagy tárolóhellyel rendelkező masina kezdi meg működését, ahol az eddigi összes AmigaNICA HUNgarica és fYaNICA party release, audio és video anyag fenn lesz, reportokkal együtt.

Igyekeztünk a díjazásban is valami újat adni, gyönyörű serlegek készültek fYaNICA felirattal, ami érezhetően megnövelte a release-elési kedvet, és az ezután következő partykon is megtartjuk ezt a hagyományt, úgyhogy mostmár nem csak pézdíjakra, hanem igen unikum tárgynyereményre is számíthatnak a nevezők!

Rachy egy igen nagy érdeklődést kiváltó előadást prezentált a mostanában készülő Petunia dinamikus fordítást használó 68k emulátoráról, ami a tesztek szerint - a jelenlegi PPC-s 68k emuk 68030/50 sebességéhez képest - akár egy 060-as processzor sebességét is képes előállítani! Nempublikus :) információként elhangzott, hogy talán az új AmigaOS-ben is ez a stuff fogja biztosítani a régi procikkal való kompatibilitást... Az előadás teljesen profi volt, és a visszhang sem maradt el, vastapssal vonult le Rachy a színpadról, azt hiszem mindenki nevében mondhatom hogy "ez khell"!

A tervek szerint 4 zenekar lépett volna fel a délután folyamán, de ez sajnos nem lett ilyen egyszerű... A megbeszélt időpontra egyik csapat sem jelent meg, így nem tudtuk megbeszélni az olyan fontos technikai dolgokat, mint a hangszerek vagy a hangosítás kérdései. No nem baj... Elsőként a Neverwood érkezett meg másfél órás késéssel, majd lassacskán - négy órával a tervezett találkozó után - sikerült összetrombitálni mindenkit. De sajna ez az időpont az elsőként érkező csapat egyik felének az idegeit kikezdte, és sértődötten távoztak a place-ről. Szerencsére MB maradt, és - mega thx neki érte! felajánlotta kiváló dobszerkóját a maradék 2 zenekarnak. Elsőként a Clytoris el is kezdett játszani, de sajnos a gitáros szerszáma nem akart rendesen működni, így két szám után feladták a küzdelmet.

Másodikként az elektronikus zenét játszó Shape lépett színpadra, velük semmi technikai probléma nem volt - eltekintve az intrójuk és Detox kacsolatától ;) - 6+1 szám erejéig töltötték meg sound-dal a termet. Nagyon szépen szóltak, az énekes teljesen profi módon teljesített, gondolom ezért a kozsóművek színvonalú hazai zenekarok között nem nagyon lesz terepük a megjelenésre. Minden elismerésünk a Shape-nek, akik megígérték, hogy a következő partyra is eljönnek - reméljük, addig nem lesznek befutott együttes mert a gázsijukat nem nagyon tudnánk kipengetni az ilyen csenevész/szponzorless party költségvetésből.

A koncert után jónéhányan megrohamozták a srácokat CD-ért, illetve még hajnalban is kértek elérhetőséget az arcok, valószínűleg egyeseknek kicsit később jött be a zak... :)

Harmadikként az IMES (Igyunk Még Egy Sört) zenekar támadta meg a színpadot. Valószínűleg a nagy meleg, illetve az elfogyasztott nem kis mennyiségű italware miatt nem voltak megelégedve magukkal, így kb fél órai zenélés után visszavonultak. Szerintem - és meg jónéhány hallgató szerint - egyáltalán nem szólt rosszul a dolog, majd meghallgatjuk a készített hang/video anyagon. Mindenesetre a Napi2+Z+LouiSe realtime danceshow-val színesített bemutatón egy nagyon hangulatos, örömzenét játszó csapatot ismertünk meg, akik a Shape-hez hasonlóan valószínűleg még sokáig nem fognak feltűnni a plázák lemezboltjainak polcain, de a party page-ről letölthetők lesznek hamarosan a felvételek, hogy legalább ilyetén módon élvezhessék, illetve megismerhessék a népek.

Mr.Z monstre fotókiállítása este 8-tól reggel 8-ig tartott. Az este 8-kor bekövetkező bemutatón nagyon sokan voltak kiváncsiak a reggel óta letakart állapotban nyugvó képekre, sokan csak ezért jöttek el, és valahogy nem tűnt furcsának senki számára, hogy egy számítógépbuziknak rendezett partyn a művészetek is helyet kapnak. Z az összes képhez fűzött kommentárt, és a nézők a folyosókat végigjárva valódi mivoltukban is megvizslathatták a tényleg nagyon csinos modelleket, akiket - minden részrehajlás nélkül - a fotós igen profi módon varázsolt papírra.

Este 10-kor Z egy rögtönzött színpadi szereplésre hívta ismét három csinos modelljét - sajnos nem tudott mindegyik leányzó maradni családi okok miatt - ahol igen érdekes műhelytitkokat árult el róluk :) - ezt a party videón lehet megtekinteni nagykorúaknak... EvilRoy Gato egy seggcsókkal lett gazdagabb ugyanezen a place-en.

Éjfélkor egy vad performance keretében MB a dobok mögött, Z és egyik modellje villogó fehér és statikus lila fényben egy kövér sámán és menekülő álozata kapcsolatát megjelenítő előadassal lepte meg a compo-kat váró gyülekezetet, nem kis tapsvihart keltve.

A pécézúzás - amit már statikusnak definiálunk fYaNICA-n - annyiból rendhagyó lett, hogy Rati szembugja miatt nem nagyon tudott résztvenni a szervezésében, LaySoft meg állapota miatt, így már félő volt, hogy nem lesz eset... De aztán lett, sikerült ívet húzni, sőt a monitordobálással járó robbanásszerű zajok miatt tett állampolgári bejelentés miatt még a rend őrei is bepróbálkoztak, de Zacci megnyugtatta őket, hogy semmi problem, biztos csak véletlenül leesett 3 monitor az udvaron... [;)

A compo-k a megszokottan mentek, végigszenvedte a nép a 4 channel és multichannel zajokat - a tizenegynéhányból maximum 3 volt igazán értékelhető, a többi a kaptafa színvonal, ami el is gondolkodtatott minket, és lehet, hogy a következő partyn már vagy durva előzsűri, vagy ezen kategóriák teljes hiánya fogja megoldani a problémát... A zenészeknek meg el kellene gondolkodni azon, hogy nem kéne már ugyanazt csinálni, mint a danubiuszrádió színvonalú popzene: rendes, kísérletező, új hangzású zenéket kell csinálni, a scene nem a kullogásról, hanem az élöljárásról szól!

A grafikák elég jók lettek - a fakeware-ek kivételével - mind a pixel mind a truecolor kategóriákban. Még Unreal-nek is megjött a kedve, miután meglátta hogy mi is a fődíj... :)

Az igazi földbedöngölés viszont a demo/intro compo-n volt! Először is Poison felturbózott C64-én láthattunk egy nagyon jó intrót a Singular-tól, majd egy demo preview-t, amit a már sokat látott scenerek is tátott szájjal bámultak! Ilyen ütős zenét már évek óta nem lehetett hallani, és a számtalan partból álló demó olyan effekteket és sebességet mutatott be, amit ha egy 50x gyorsabb gépen kéne megírni, akkor is gondolkodóba esne az ember!

A Singular beadott még egy wild-ot is, ami valójában a következő Árok partyjuk invitációja volt, de nagyon profin megcsinálva. Mega THX/GreeTx 4 tha HunGaRiAn C64 Scene!! És jött, ami már régen volt, 2 demó és egy intró Amigára! Elsőként Brutal és LaoCe által elkövetett Warp3D-s prezentáció, amely a Mediator-ban kerregő Voodoo kártyára készült volna, de sajnos a gyártó a party napjáig nem készült el a Voodoo-s W3D-vel, így a "lassú" Permedia2-n lett bemutatva az dolog. Nem tököltek a fiúk, egyből 640x400-as truecolor képernyőn dolgoztak, ami ugyan nagyon szép képet eredményezett, de sajnos ez a Permedia2-nek sok volt. A legszebb effekt talán az oszlopcsarnok történetben volt, ahol a falon képek lógtak, a padló vízszerűen hullámzott, és természetesen tükröződött minden mindenhol. A ködből előtűnő BoingBall is gyönyörű volt, és említést érdemel még a nagyon jó zene- és képtársítás, ami a bolygó mögül előtűnő

Föld esetében volt nagyon hatásos. A másik demót a már igencsak profinak minősíthető Kangooroo készítette a 64k introval együtt. Nagyon jó, újkori design jellemezte a stuffokat, Nemechek rohadtgyors kódja, illetve Chip realtime raytracing-je dominált mindkét esetben.

Erre a termésre azt hiszem, nem lehet panasz...

Wild kategóriában az előbb említett Árok party invit, illetve a LouiSe által elkövetett januári fYaNICA-ról készült videó volt jelen, de győztest sajnos szavazatok híján nem sikerült hirdetni :) (pedig nem igazán a fake kategóriában leledzettek a release-ek). A wild-okból egy ügyes huszárvágással átmentünk a "szavazzámá gyorsan!" időszakba, méghozza úgy, hogy a januári lesby show-rol készült felvételbe - amit nagy ovációval bámult a nép - egyre sűrűbben bevágta Detox a szavazásra felszólító Scala screen-t :).

Reggelig filmvetítés volt, meg copyparty...

Az első visszhangokból, illetve a helyszíni szemléből ítélve a party nem volt rossz :) vagyis akár jónak is mondható, majd a többi reportból meglátjuk... (mindenesetre mi nagyon jól éreztük magunkat). Egy biztos, ennyi program és release régen volt, rengeteg szép csaj mászkált a place-en, gyönyörű díjserlegware-ek lettek, jó élő zenéket hallhattunk, volt hideg sör meg üdítő meg kaja, szerencsére elég sokan jöttek el, nem volt deficit, kiváló fotók lógtak a falon, szal volt valami ezen a szombati napon, és reméljük nem volt hiábavaló megjelenni illetve beperkálni a beugrót!

TixTeleTTEl: LouiSe/AMIGAonly

p.s.: jah, legközelebb DetOX/LouiSe pardey lesz a név... aki tudja érti, aki érti az tudja...

PART TÚ

fYaNicA 2k1 Summer Edition Partdey Report by QXY V1.0:

Avagy namost jól belekötök mindenbe! :) Kezgyük ottan, hogy inkabb "Hell Edition" volt ez a party, amiről persze nem a szervezők tehetnek, hanem Szilárd, mert csinálhatott volna nem 40 fokos átlaghőmérsékletet is erre a 24 órára... Nanembaj, gondoltam és délután 4 óra körül beestem. Reménykedtem benne, hogy elírták, de sajnos a belépő valóban 1k2 Ft volt. Lepengettem és bementem. NO SIGNAL. 100-150 dude lehetett és (akkor még) elég sok gép. Körbenéztem: Kevés ismerős arc, vagy csak mindenkinek *eltorzult a feje* a nagy melegtől. Sokan az udvaron. Ott sem volt pedig hűvösebb, akkor. Büfé úgy-ahogy, nem drága. Hmm, talán jó party lesz... Ismét bent, Rachy (ugye?) 68k emu bemutatója. Borzasztóan tanulságos volt. Gratula! Gondoltam, most lesz majd jó kis Radiátor bemutató meg amit még ígértek, de hiába vártam. NO SIGNAL. Szervezetem erősen kezdett tiltakozni a külső hőfok ellen, így hazamentem. Este 9-kor back. NO SIGNAL. Dejó! :) Most valami csávó énekelt. Nagyon jó volt. Tényleg! Végre benyomtak valami demókat a projektorra a zenekar mögött, amiből ugye nem lehetett látni semmit. Ez legyen a legkevesebb baj. Szétnéztem. Kevesebb a dude? Nem képzelődtem, mindenki kihúzott az udvarra, mert ottan már hidegebb volt úgy 0.2 fokkal... De hova tűntek a gépek? Sajnos az is kevesebb lett. Szemmel érzékelhetően. Biztos az ő szervezetük sem bírta a meleget és hazamentek. NO SIGNAL. Most valami Rockzenekar produkálja magát. Nem volt rossz, de nekem megfájdult a fejem. A meleg meg ez együtt odaba**ott... Befaltam egy Kalmophirynt. Segített. NO SIGNAL. Kint udvaron készülődnek hegextéshe', igaz már a Compoknak kellene mennie. Elviharzottunk mekfrízt enni. Fél óra múlva vissza. Hegextés még nem volt, rockzene a színpad felől. NO SIGNAL. Várunk. Nem történik semmi! Aztán egyszer csak ívet fog a vas. Pár szarbeszólas, de semmi tombolás. Nem úgy, mint régen. 4-en hegextik a vasat, amíg ki nem gyullad. De mindenki a pC-zúzásra kiváncsi. Összetörnek 3 monitort, amiben egy asszony is segédkezik. Ez legalább új. Szegénykémen jót kacagtam, amint "alig cipő"-ben csetlik-botlik az üvegszilánkokon. Meg majdnem eltörte a saját kezét, ahogy ütlegelni kezte az egyik monitort. Ez egy kicsit feldobta a hangulatom, de amúgy semmi értelme nem volt az egésznek. Volt ugyan pár alaplapnak látszó tárgy is, de nem bírtam kivárni, amíg arra is rátaposnak. Takarítás. Bent csend. Most miért nem ment az az őrült rockzene? Biztos túl sok sört ittak. Pedig kellett volna valami aláfestő zene! Nem baj. NO SIGNAL. Még kevesebb dude. De most tényleg. Meg kevesebb gép. Most lehet, hogy tévedek, de asszem itt volt Mr.Z műsora. Tetszett! Strobivillogásban ugráltak a színpadon, Z meg egy asszony. Z letépte a ruháit róla, majd bevitte a függöny mögé. Hogy ott mi történt, azt homály fedi! :) De a csaj utána aludt reggelig! :) Bejelentik, hogy Compok lesznek mingyá. Hajnali 2. Éppen idejében. Letelepszünk az első sorba. Várunk. Előttem C64, az egyetlen. Kafa demók mennek rajta. Kérdem: miért nem a projektoron? Nem most, hanem delután. Aszonták, mentek. Én nem láttam, csak NO SIGNAL-t. Mindegy. Szavazólapot mexerezzük. NO SIGNAL. Aztán kezdik a muzsikákkal. Szavazunk. Multicsenel. Szavazunk. GFX, projektor ba**akodik, de azé csak-csak. NO SIGNAL. Szavazunk. "Pókemberek" ordibálnak a háttérben. Mulatságos volt! :) NO SIGNAL. Nem, ez most valami új: SYNC OUT OF RANGE. Hurrá!!!!! :) Mr.Z tombol az első sorban mellettem. NO SIGNAL. Amiga 64k. Iszonyat!!! Majdnem elrítttam magam, olyan jó volt! :) NO SIGNAL. Amiga demo, az egyik 3D gyorsítós. Szép, de slideshow. Második Chip termék, ha jól tudom. Többeket feldobott, bár én nem estem hasra. Bocs! :) Szavazunk. NO SIGNAL. Volt valami C64 demo preview. Talán még az Amiga demók előtt. Mindegy. Jó volt nagyon! Gratula! NO SIGNAL. Aztán hirtelen bejelentik: ennyi. Szavazzatok. Leaggyuk. Hisztiznek, hogy ez kevés. Ja kérem, mi szavaztunk. Bejelentik megint. NO SIGNAL. Asszem itt volt Radiátor bemutató. Nem tarthatott soká, mert kimentem egy cigire és csak a végére értem be. Ment egy mpeg film vudu 3-on. Meg újra kellett indítani a gépet screenmode váltáskor. Hát én nem égettem volna magam! Amúgy nem értem, mi értelme volt ennek, hiszen egy kurva szó nem esett a Radiátorról. Vagy kurvára lemaradtam róla. Ez inkább vudu bemutató volt, vagy az se. Aztán történik valami. Előző partyról filmek. Lujza remekei, asszem. Aztán CJ wildja. Az a bizonyos. Őrjöngtünk. Én legalábbis. :) NO SIGNAL. Aztán leszbi show felvételről. Mindenki odafigyel. Közben váltogatják a képet, hogy szavazzatok már ugyan. Kezd lincshangulat lenni, inkább abbahaggyák. Aztán egy HOT jelenetnek bevágják, hogy: RÉPA COMPO. Ügyes volt! :))) Várjuk eredményhirdetés. Hajnali 5. Még semmi. Mennék haza. Filmet vetítenek. Benne van a billy fiú. Sajnos nem emlékem a címére. Rávettem magam, hogy megnézzem. A teremben még kb. 20(!) ember. Lemegy a film. Közben a nyertesek elhordták a kupákat titokban. Nem baj. Azt az 5 embert, aki maradt úgysem érdekli már, ki nyert. Reggel 7. Csak kihirdetik. De én ezt már a buszról hallgatom. Csalódottan hazamegyek. Szar volt... Én a melegre fogom. Biztosan az.

- QXY -

Ui: Amit elfelejtettem, hogy rengeteg remek asszony mászkált a place-en, ami ritkaságszámba megy. Remélem a next party-n is legalább ennyi lesz! ;D

PART SZRÍ

tixtelt uraim!

nincs semmi problémal nem lehet mindig jobb a party! a januári tényleg ütött, mert minden klappolt. sokan voltunk, nem volt 40 fok árnyékban, a dudék fele nem strandra meg a kertbe ment a partytime alatt, hanem bent volt az épületben, így kisebb helyre összpontosult a csoport...

ez a party MÁS volt! MÁS értékek voltak, és én ebben nagyon sok fantáziát látok! a scene lehet, hogy átalakul... a művészetek és a média lószart ér manapság, és lehet, hogy az újkori scene-nek már itt kell elöl járni! legközelebb is szeretnék sok-sok Z-szerű emberkét látni kiállítást, performance-t, videót, táncot, underground zenekarokat! mert sajnos a demoscene (pc-s/amigás együtt) szintén süllyed lefelé, és vagy csinálunk compókat - mint a party fénypontja - 1-1 release-nek vagy a party helyet ad másnak is, ami mondjuk akár tartalommal töltheti meg egy kultúrát befogadni képes (nem laysoft & co.-ra gondolok, akik a Shape koncert alatt "gyere le te köcsög" és "kurvaanyád" szöveggel kedveskedtek a zenekarnak) ember hétvégéjét....

persze ez az én véleményem... ha nem tetszik ez a fajta party, szóljatok, megígérem, hogy nem basztatlak benneteket többet azzal, hogy gyertek el, viszont ha lehet, valaki más szervezzen 'rendes' amigás party-t, hogy legyen hova eljárni a népnek, ne kelljen teljesen contact nélkül maradni annak a párszáz emberkének...

Uff, én beszóltam...

LouiSe

A CD mellékletről

Írtunk már olyat, hogy ez a mostani minden idők legjobb CD mellékelete? Jó, akkor most nem...

AmigaONE

Bill McEwen sokmindent mondott az ACE 2k találkozón Melbourne-ben, csaknem egy évvel ezelőtt. Érdemes meghallgatni és összevetni azzal, ami valóban történt. A film kisebb darabokra lett szedve, hogy gyengébb Amigáknak se okozzon gondot.

BRUTAL

Hátkérem, DJNick sok marhaságot szokott összehordani a levlistákon, de ez a mű nagyon BRUTÁL...

Demo

Kábé egy tucat az elmúlt év demo terméseiből.

Game

Lehet örülni. Emeric ugyan volt olyan pofátlan és a WorldNewsba írt cikket az AbodeOfGolgotha2-ről, dehát ez van... Az imént említett program nem más, mint egy nagyszerű add-on a Heretic 2-höz. Aki játszott már a Quake-kel, az valószínűleg tudja, miről van szó: az ember bemásolja a Heretic2 könyvtárába ezt az 57 megás csomagot, majd a launcherben kiválasztjuk és hajrá... A Golgota2 szebb és hangulatosabb az eredeti Heretic 2-nél - legalábbis sokak szerint.

X-Tetris

Ez egy nagyon fontos könyvtár, feltétlenül nézz bele. Itt találhatod ugyanis a legújabb magyar amigás játékot, amit két kapuvári srác hozott tető alá. A mostani változat is igencsak meggyőző, ám a készítők ígérik: ha elég bátorítást kapnak az amigásoktól, elkészítik a deluxe változatot is. Mivel hallottam ezt-azt a terveikről, csak annyit kérhetek mindenkitől: érdemes egy-egy vállonveregető emailt vagy neadjisten képeslapot küldeni a szerzőknek - nehogy már ezen múljon egy új, ráadásul magyar fejlesztés...

A szerzők ide várják a játékkal kapcsolatos észrevételeiteket:

mach-one@freemail.hu (illetve ha biztosra szeretnétek menni, küldjétek el a levelet az amigavilag@syneco-hu-ra is, mert a fiúk nem mindig érik utol a leveleiket), vagy a

Papp László (MAVERICK)

9330 Kapuvár, Alsómező u. 71.

postacímre.

Crazy

Úgy látszik, ez egy ilyen szám - ezt a játékot is egy olvasónk küldte be. Meglehetősen eredeti ötletnek tűnik a HTML nyelven írt kalandjáték, mindenesetre érdemes rákattintani az index.html-re... A játékot Gazda Zoltán (alias Jonowsky) készítette, aki további infora kiváncsi, az kukkantson be a honlapjára:

www.extra.hu/jonowsky

Sokan kérdeztétek, hogy honnét lehet megszerezni azt a fántásztikus szerepjátékot, amelynek térképeivel már megint teleraktam a középső négy oldalt (na most leszek bajban, tovább kellene vinni a játékot, hogy a következő számra újra legyenek térképek... ajaj.) Természetesen ITT, a CD-n megtaláljátok a telepített változatot. FFS partíciót, origi chipsetet és kikapcsolt cache-t, vagy UAE-t neki és hadd menjen! Amilyen rendes vagyok, még a kimentett játékállásomat is megkaptátok, amit egyébként nagy marhaság használni, hiszen akkor mi értelme van a játéknak? Itt jegyzem meg, hogy a játékkal foglalkozó portált is teljes egészében feltettem a CD-re a homepage könyvtárba. Itt még az AtariST változatot is meglelitek, és ami sokkal fontosabb, a teljes eredeti dokumentáció is itt van - a szükséges térképekkel együtt (azokra a kis térképekre gondolok, amelyekre a program védelme szokott hivatkozni. Ha nem ásol a térképeken megjelölt helyeken, nem jutsz ki élve Kata gombáiból...)

Freeciv hires

Igen, nagyfelbontású grafika a Freecivhez. Tudtátok, hogy az új Amigás kliens már támogatja az izometrikus (azaz 3D-s) megjelenítést? Kicsit szokni kell, de utána nagyon ütős tud lenni.

Freeciv localized

Igen, a Freeciv szép lassan magyarul kezd beszélni. Izé... ha valakinek bármikor kisebbrendűségi érzése támad gépe miatt, nézzen csak bele egy magyarított linux vagy win programba. Garantáltan elmúlik... A csomagban ott a teljes magyar változat, csak még hajlamos a fagyásra. Namajd a következő változat...

Land of Genesis

Az egyik új amigás játék játszható demója.

Payback maps

Unod már a Paybacket? Vagy unod már, hogy még mindig várni kell a Warp3D-s, ppc-s változatra? Addig is itt van hozzá egy tucat új pálya.

Homepage

Nincs mit hozzáfűzni: néhány amigás honlap tükrözése. Némelyiket még a vinyóra másolni is nagy meló volt (tekintettel arra, hogy a PFS hajlamos belassulni, ha a könyvtárban négyezernél több file van...) Talán elég annyit mondanom, hogy a CD-re végülis több, mint 30000 file került, s ezek nagy része itt van, ebben a könyvtárban...

Megtalálod a már említett Fate honlapot, az Imagine, Scalos, Eyetech, Hyperion és egyéb oldalakat is.

Mailinglist

Nem kell feliratkozni, elég, ha ezt a webes formútumúra alakított összesítőt böngészed. Ezúttal a 3DWorld, AmigaActive, AmigaGeneral, Amiga-Open, AmigaOS3.5, ARexx, Blitz basic (hallod, Kettő?), BVPPC, C, DOpus és WarpUp listák anyagában turkálhatsz.

Util

Minden, mi szem-szájnak, de legalábbis

MorphOS

Mindig is szeretted volna tudni, hogyan néz ki, mit csinál és különben is? Itt az alkalom, egy teljes változatot kapsz a CD-n, hozzá több mos alkalmazással (Yam, Mui, Newsrog, Ced stb).

LanguageTools2

A legújabb Language Tools demováltozata (remélem, mindenki regisztrálta már Desco mesternél).

Megtalálod a három legismertebb amigás böngésző legfrissebb változatát is (nehogy véletlenül ne tudd megnézni a CD-n lévő honlapokat).

Perfect Paint

Folyamatosan fejlesztett grafikus program 2-24 bitig, animációs effektekkel, pluginekkel, miegymással. Teljes változat.

Prometheus SDK

Na mostantól aztán egy szót se halljak arról, hogy nincs Amigára ipari robot vezérlő, vagy más csoda, ami létezik a pc-s világban és PCI kártya formájában kapható! A Prometheus a legújabb PCI megoldás Amigára, és mostantól bárki ingyen fejleszthet rá drivereket az itt található csomag segítségével.

Ebben a könyvtárban megtaláljátok azokat a programokat is, amelyekről mostanában írtunk (pl. easyreset, fat95, icontype, invertcase, shoutcast icons, streamer stb.)

Használt, raktáron lévő termékeinkből

Cyberstorm MK-I 40/40 turbokártya 32MB ram (128MB-ig bővíthető), SCSI upgrade-elhető 65000
Amiga 3000, 3.1 Kick, 1.1 buster, 6x scsi cd-rom 75000
Amiga 4000 torony 18MB ram 40/25, 4x CD rom 78000
ugyanaz, plusz Oktagon 2008 scsi vezérlő, hypercom 3x I/O kártya, PicassoII grafikus kártya 122000
PicassoII grafikus kártya 25000
Hypercom 3+ 19000
Oktagon 2008 scsi kártya 14000
PC-s analóg joy átalakító 3000
4x IDE adapter A4000-hez 3500
Micronik torony, hd-s floppy, eredeti Micronik billentyűzet (amigás) 42000
ugyanaz, beépített 1200-essel 53000
Micronik torony plusz emelettel, táppal 32000
Highscreen laptop telepített UAE-vel (3.1-es Workbench, Opus, Ced, játékok stb. - kb. 30/25-ös sebesség) TTF képernyő, USB, 2db PCMCIA slot, 24x CD rom, floppy, 16 bites hang, infra, 3G vinyó, 32MB ram 170000
PCMCIA derékszög adapter 14000
Cybervision 64 grafkártya 4MB ram, automatikus átkapcsolás scandoublerre 35000
Fastlane Z3 scsi kártya 20MB rammal 22000
Mediator 1200-eshez ajándék S3-as és hálókártyával 72000
Amiga2000 billentyűzet 7000
Micronik 4IDE adapter+szoftver 3000
BlizzardPPC 166, 40/25 FULL 65000
BVision 62000
ELBOX torony 1200-eshez DD-s floppyval, billentyűzet adapter Amigához és PC-hez 46000
VLab video digitalizáló kártya Z2 (nem motion!) 13000
Connexion hálókártya 33000
3.1 kick rom Amiga1200-eshez 12000
ATEO Sztereó hangdigi bármilyen Amigához 6000
Blizzard 1230 IV turbokártya + 16MB ram 21000
Retina Z3 34000
Cyberstorm MK-II 060/50 120.000
Apollo 040/40 16mb rammal 50000
Mikronik scandubba 14000
A1200 Desktop Kick 3.0 2MBram 18000
A1200 alaplap REV 1D1 ill REV1D4 14000
Motorola 68060 50MHz rev5 (felhúzható 66MHz-re) 58000
32MB EDO ram 5000
64MB EDO ram 10000

TARTALOM

A borítókról...

A szemközti oldalon a Clickboom legújabb „találmányának" gyümölcsét láthatjátok. Sajnos fogalmam sincs, miből gondolja a T. cég, hogy a lassan évek óta ígérgetett Euroburn vagy Z port helyett nekünk felturbózott Defender of the Crown kell. Persze, jó lesz meg minden, még egy kicsit nosztalgiázhatunk is rajta, nade nehogymár a másik ígéretek HELYETT kapjuk a nagy klasszikus dölüxöt... Sebaj, legalább a B3-as felét kipipálhattuk.

Az alsó felébe viszont az év legnagyobb játékdurranását grabbeltem be, leglábbis én kellőképp oda-vissza vagyok attól, hogy minden idők egyik legjobban kidolgozott játéka szinte minden amigás monitorára kerülhet (legalábbis ha vett hozzá grafikus kártyát). A kép - talán már mondtam valahol korábban - egy valós, futó Ultima VII-ről készült. A leírás néhány éven belül elkészül, addig mindenki álljon neki kinyomozni a gyilkosságot. És mutassa meg egy fogorvosnak az intrót...

A horvátországi tudósításba elrejtettünk egy játékot, aki felfedezi, írjon bátran, majd jól kisorsolunk közte valami ajándékot. Például egy jó kis eredeti CD-t, és amilyen rendesek vagyunk, még csak nem is a (nem létező) nyakunkon maradt AVCD-k közül.

Enyhén csúszott ez a mostani szám (no nem az enyém, és még csak nem is N2-é), de az ötödszázadik számot mindenképp idén fogjuk kihozni. Sőt, hogy kilóra stimmeljen, lehet, hogy a következő is dupla lesz. Ezzel fejeztük be a híreket, de nem árt a T. előfizetők miatt minél többször megemlíteni. Na, van még egy kis hely, leírom, hogy az elmúlt időszakban miket töltöttek le a leggyakrabban az (ami|inter)netről a T. amigások:

- Softcinema (PPC-s mozilejátszó)
- xvslibrary (víruskereső library)
- TFMX külső modul az Eagleplayerhez
- MUI 3.8
- SGrab (írtunk róla, nagyszerű képlopó)
- Aqua demo (mármint az Aqua nevű kalandjátéké)
- GoPortscan (TCP portscanner MUI felülettel)
- YAM (no comment)
- Tango (GUI a Samba-hoz, valaki írhatna már róla)
- SameGame (logikai játék)

IMPRESSZUM

Az AmigaVilág kiadója a HomeTec Kft
Postacímünk: 9401 Erzsébet u. 6. Home Tec Kft.
HTTP://www.amigavilag.hu **(Tényleg, valaki frissíthetné...)**
E-mail: amigavilag@syneco.hu, info@amigavilag.hu
Telefon:06-99-332-091; 06-209-446-727
Fax: 06-99-332-091
Tördelés: PageStream 4 & Amiga4000
Az AmigaVilág megjelenik szinte havonta. A következő szám még 2001.-ben várható. A magazin készítése során egyetlen microsoft terméket sem használtunk. Az AmigaVilág minden hazai Amigás boltban megvásárolható, illetve előfizethető a szerkesztőségnél (lásd a tájékoztatót).
Nyilvántartási szám: 3.4.1/507/2/1999

Az előfizetésről

Az előfizetés borzasztóan egyszerű: ahány számot rendelni szeretnél, küldj annyiszor 350,- Forintot címünkre (itt látod balra a postacímet).

Amennyiben CD mellékeletet is kérsz, annyiszor 1000,-Ft-tal toldd meg az összeget. A feladószelvény megjegyzés rovatába írd be neved, címed, és azt, hogy melyik számtól kezdve postázzuk neked a magazinokat.

Ha nem kívánsz előfizetni, a legújabb (és a régi) számokat a következő helyeken vásárolhatod meg:

ASYS Kft boltja Budapest, Csengery u. 86. (06-1-302-4672)
Gadget Computer Szentes, Ady E. u. 1. (06-63-313-367)
Pannon GSM bemutatóterem Sopron, Erzsébet u. 6. (06-99-332-091)







Housekeeping Monthly 13 May 1955



The good wife's guide

- Have dinner ready. Plan ahead, even the night before, to have a delicious meal ready, on time for his return. This is a way of letting him know that you have been thinking about him and are concerned about his needs. Most men are hungry when they come home and the prospect of a good meal (especially his favourite dish) is part of the warm welcome needed.
- Prepare yourself. Take 15 minutes to rest so you'll be refreshed when he arrives. Touch up your make-up, put a ribbon in your hair and be fresh-looking. He has just been with a lot of work-weary peopl
- Be a little gay and a little more interesting for him. His boring day may need a lift and one of your duties is to provide it.
- Clear away the clutter. Make one last trip through the main part of the house just before your husband arrives.
- Gather up schoolbooks, toys, paper etc and then run a dustcloth over the tables.
- Over the cooler months of the year you should prepare and light a fire for him to unwind by. Your husband will feel he has reached a haven of rest and order, and it will give you a lift too. After all, catering for his comfort will provide you with immense personal satisfaction.
- Prepare the children. Take a few minutes to wash the children's hands and faces (if they are small), comb their hair and, if necessary, change their clothes. They are little treasures and he would like to see them playing the part. Minimise all noise. At the time of his arrival, eliminate all noise of the washer, dryer or vacuum. Try to encourage the children to be quiet.
- Be happy to see him.
- Greet him with a warm smile and show sincerity in your desire to please him.
- Listen to him. You may have a dozen important things to tell him, but the moment of his arrival is not the time. Let him talk first – remember, his topics of conversation are more important than yours.
- Make the evening his. Never complain if he comes home late or goes out to dinner, or other places of entertainment without you. Instead, try to understand his world of strain and pressure and his very real need to be at home and relax.
- Your goal: Try to make sure your home is a place of peace, order and tranquillity where your husband can renew himself in body and spirit.
- Don't greet him with complaints and problems.
- Don't complain if he's late home for dinner or even if he stays out all night. Count this as minor compared to what he might have gone through that day.
- Make him comfortable. Have him lean back in a comfortable chair or have him lie down in the bedroom. Have a cool or warm drink ready for him.
- Arrange his pillow and offer to take off his shoes. Speak in a low, soothing and pleasant voice.
- Don't ask him questions about his actions or question his judgment or integrity. Remember, he is the master of the house and as such will always exercise his will with fairness and truthfulness. You have no right to question him.
- A good wife always knows her place.

Fenn jótanácsok hölgyeknek (fordítsátok magyarra, küldjétek be, a legjobbat közzétesszük és CD-vel jutalmazzuk), alul Sau Workbenche, mert szép...

Workbench Screen

